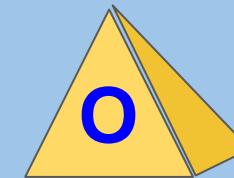
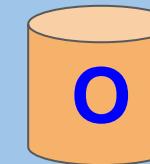
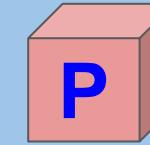




Argentina
programa
4.0

.UBA 
fiuba
FACULTAD DE INGENIERÍA

Introducción a la Programación Orientada a Objetos



Bianchi - Marianetti - Zulaica

Julio 2023

Contenido

- El paradigma de POO
- Objetos
- Atributos y Métodos
- Clases
- Herencia y Composición

Paradigma

Un estilo o manera de programar

Imperativo

- Programación estructurada
- Programación orientada a objetos

Se describe paso a paso lo que se quiere hacer

Declarativo

- Programación lógica
- Programación funcional

Se describe lo que se quiere obtener, sin importar como se obtenga

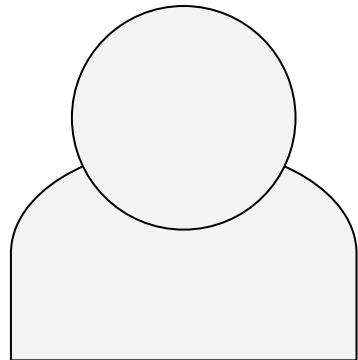
POO (Programación orientada a objetos)

- Paradigma de programación.
- Modela la realidad como **objetos** que **interactúan entre sí**

Python es un lenguaje **multiparadigma**, ya que permite
utilizar **Programación Estructurada y POO**

Objeto

Una entidad (que podría modelar un objeto de la vida real) que tiene:
características y comportamiento



Persona

- **Datos:** Nombre, Apellido, Email
- **Acciones:** Mandar mensaje, Suscribirse

Atributos y Métodos

Atributos

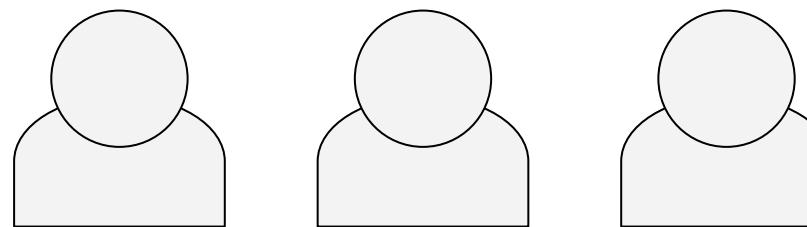
- Características o propiedades de un objeto.
- Representan su estado.
- Son como variables específicas de un objetos.

Métodos

- Las acciones o comportamientos que un objeto puede realizar.
- Son funciones asociadas a un objeto y pueden acceder y manipular los atributos de este.

Clases

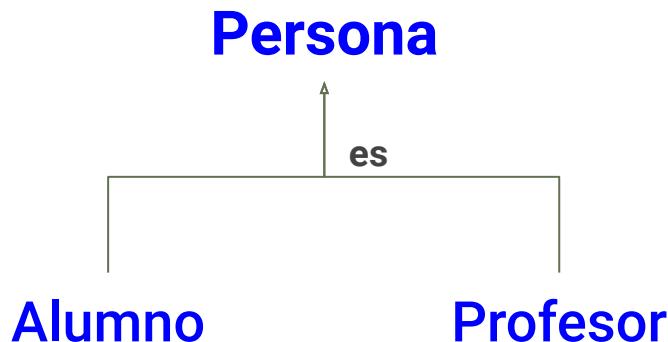
- Tipos de Objetos.
- Encapsulan lógica.



**Instancias de la clase "Persona",
comparten lógica comun**

Herencia

- Relación entre clases.
- Indica que una o más **clases hijas** poseen al menos las **mismas características y comportamiento** que otra **padre**.



Composición

- Relación entre clases.
- Indica que una clase se compone de otra clase.



www.ingenieria.uba.ar

    /ingenieriauba

 /FIUBAoficial