

## El paradigma de la programación orientada a objetos



Desde hace mucho tiempo, la programación estructurada era el único paradigma efectivo y eficiente en la programación, pero las cosas cambiaron...nació la programación orientada a objetos que rompía con lo establecido. No era una evolución, era una nueva filosofía que no tenía nada que ver con lo anterior.

Los programas, subprogramas, rutinas, funciones etc., ahora en programación orientada a objetos no tenían tanta importancia como los objetos, métodos, propiedades, herencia, polimorfismo, etc.

Muchos programadores veteranos alucinaban con los principios de la orientación objetos. Todos los programas se resumen a objetos que tienen una serie de atributos y, asociados, un comportamiento o procedimientos llamados métodos. Estos objetos, que son instancias de clases, interaccionarán unos con otros y, de esa manera, se diseñarán aplicaciones y programas.

Hoy en día, es prácticamente imposible programar sin utilizar la programación orientada a objetos. Esta forma de programar es más cercana a cómo se expresarían las cosas en la vida real que en otros tipos de programación clásicos.

Analistas y programadores piensan y describen las cosas y el entorno de una manera distinta para plasmar dichos conceptos en programas en términos de objetos, atributos y métodos.