

Programación Java

Tutorial Java. Aprende a programar con Java desde cero.



Última entrada Teoría Ejercicios Ejercicios POO C++

Características de la Programación Orientada a Objetos

Las características principales que definen la programación orientado a objetos son:

- Abstracción
- Encapsulamiento
- Herencia
- Polimorfismo

ABSTRACCIÓN

La abstracción es la capacidad de extraer del mundo real las características (atributos y métodos) significativas que intervendrán en el programa.

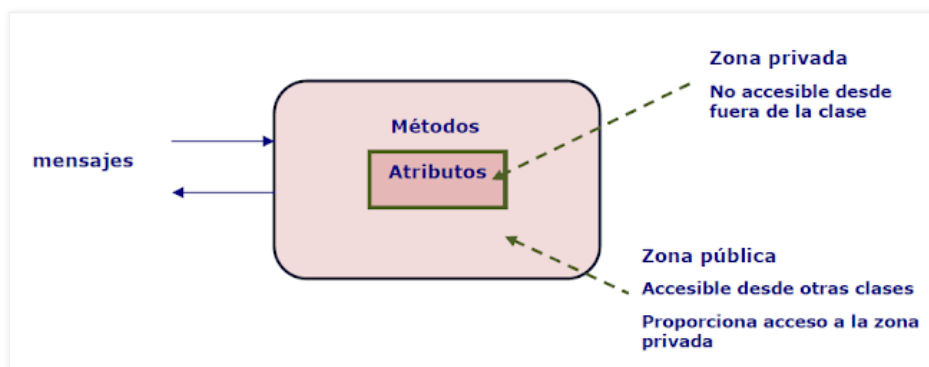
La clave de la POO está en abstraer los métodos y los datos comunes a un conjunto de objetos y almacenarlos en una clase.

Por ejemplo, para hacer una aplicación para el cálculo de nóminas la abstracción consiste en identificar todas las clases que van a intervenir y para cada clase especificar los atributos y métodos necesarios. En un programa de cálculo de nóminas una clase Trabajador podría tener como atributos el nombre o la fecha de nacimiento pero no es necesario que tenga atributos como color de pelo, raza, religión, etc.

ENCAPSULAMIENTO

Esta característica permite ver un objeto como una caja negra que contiene en su interior toda la información relacionada con dicho objeto.

Mediante el encapsulamiento se separan los aspectos externos del objeto (las partes a las que pueden acceder otros objetos o zona pública) de los detalles de implementación internos (ocultos a otros objetos o zona privada).



Los objetos se pueden manipular, pero su estructura interna permanecerá oculta a los demás. Sólo son visibles las partes necesarias para utilizar un objeto (interfaz pública). Las demás partes son ocultas (privadas). No es necesario saber cómo está hecho el objeto ni los datos que contiene, para poder utilizarlo.

HERENCIA

La herencia permite definir una clase a partir de otra ya existente. Una clase podrá heredar de otra un conjunto de propiedades (métodos y atributos) y a esa nueva clase se le puede añadir atributos o métodos, ocultar métodos heredados o redefinir métodos heredados.

Esta característica está muy relacionada con la reutilización de código en la POO.

Llamaremos clases derivadas a las que heredan de otra clase, a la que denominaremos clase base. A través de la herencia se crea una jerarquía de clases.

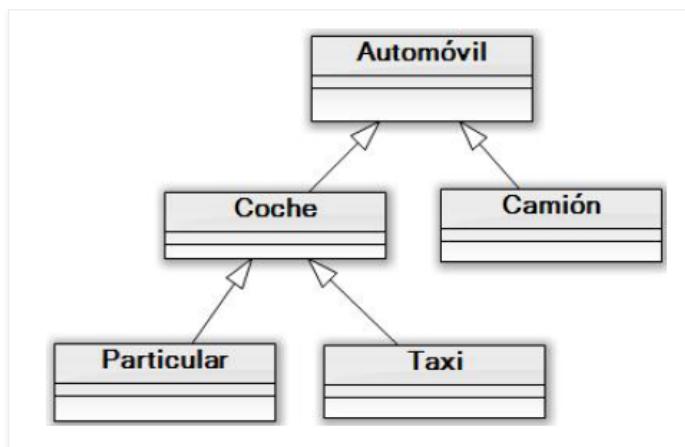
PUBLICACIONES DEL BLOG



JAVA - Ejercicios básicos resueltos



ENTRADAS POPULARES



POLIMORFISMO

Polimorfismo es la cualidad que tienen los objetos para responder de distinto modo a un mismo mensaje.

Todos estos conceptos se estudian en profundidad a lo largo del curso del curso.

Si te ha sido útil compártelo

Post

No hay comentarios:

Publicar un comentario



Escribe tu comentario

[Entrada más reciente](#)

[Inicio](#)

[Entrada antigua](#)

Suscribirse a: [Enviar comentarios \(Atom\)](#)



Java Ejercicios
Básicos Resueltos 1

Relación Nº 1:
Ejercicios 1, 2 y 3
Empezaremos por
unos ejercicios
básicos de programas Java con
estructura secuencial, es decir,
en es...

[Calcular el factorial de un número en Java](#)

Factorial en java Programa que calcule el factorial de un número entero que se introduce por teclado. El factorial de un número se expresa m...



Java printf para dar
formato a los datos
de salida

Vamos a ver como
utilizar printf para
dar formato a los
datos que se imprimen por
pantalla en Java. Este problema
se nos plantea por ejempl...

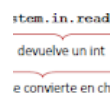
[Ejercicio Básico POO Java. Clase Cuenta](#)

Ejercicio básico de programación orientada a objetos en Java
Escribe una clase Cuenta para representar una cuenta bancaria. Los datos de l...



Estructuras de
control en Java

Las estructuras de control determinan la secuencia de ejecución de las sentencias de un programa. Los programas contienen instrucciones...



[Leer un char por teclado en Java](#)

Cómo leer un carácter desde teclado en Java La clase Scanner NO

CONTIENE un método nextChar() para leer un dato de tipo char desde tecl...



Programación Java
Enrique García Hernández

SEGUIDORES

TRANSLATE

Seleccionar idioma ▼

LENGUAJE C++

[Programacion C++](#)

Números amigos en C++

LICENCIA



Programación Java by [Enrique García Hernández](#)

Esta obra está bajo una licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Para reconocer la autoría debes poner el enlace <http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es>

Con la tecnología de [Blogger](https://www.blogger.com/).

[Configuración de la privacidad y las cookies](#)

Gestionado por Google Cumple el TCF de IAB. ID de CMP: 300
