

Universidad Nacional de
La Plata
Facultad de Artes
Tecnología multimedial 1

Trabajo Práctico n°4

Programación orientada a objetos

Comisión 3
Fabiane Castedo 559666

La programación orientada a Obejtos es un paradigma de programación que parte del concepto de “objetos” como base, los cuales contienen información en forma de campos (a veces también referidos como atributos o propiedades) y código en forma de métodos.

Clases

Cada clase tiene asociado un código (definición de la clase), que determina

Los atributos que tienen los objetos de la clase

Los métodos que pueden ejecutar los objetos de la clase y cómo lo hacen

De cada clase pueden crearse múltiples objetos.

Cada objeto tiene sus propios datos y metodos .

Ejemplos de Clases

Class fondo

fondo tiene sus datos propios que pueden variar en el trabajo que hicimos el clima era el objeto que se creo de la clase fondo y este variaba con metodos . los estados.

Class tierra

la tierra tenia sus objetos y en esta llovía con sus metodos se fertilizaba en todos los objetos de la tierra.

Class gato

el gato es un objeto que puede caminar ,dormir ,jugar incluso desaparecer en sus metodos

Un objeto en POO representa alguna entidad de la vida real, es decir, alguno de los objetos que pertenecen al negocio con que estamos trabajando o al problema con el que nos estamos enfrentando, y con los que podemos interactuar. A través del estudio de ellos se adquiere el conocimiento necesario para, mediante la abstracción y la generalización, agruparlos según sus características en conjuntos. Estos conjuntos determinan las clases de objetos con las que estamos trabajando. Primero existen los objetos; luego aparecen las clases en función de la solución que estemos buscando. en el caso de nuestro trabajo práctico era fertilizar el paisaje arido.

bibliografía

[https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_\(programaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_(programaci%C3%B3n))

1.1.Objetos y Clases<https://www.fdi.ucm.es>