Mapa conceptual Paradigmas de Programación

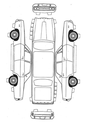
Paradigmas Orientado a Objetos (POO)

```java
public class Persona {
    String nombre;
    byte edad;

    public void Presentarse(){
        System.out.println( x:nombre);
    }
    public void MiEdad(){
        System.out.println( x:edad);
    }
}
```

Nombre de la clase
Atributos
Métodos

Diagramas de clase ⇒ Código



Auto

Descripción de un conjunto de objetos que comparten las mismas características

Formas de representación

Ejemplo

Definición

Scrum

Design Thinking

Metodologías

Abstracción

Definición

La simplificación de un concepto mediante el uso de técnicas como la generalización y/o el reconocimiento de patrones para la comprensión y asimilación del mismo

Da a lugar a

Marco conceptual, un conjunto de ideas que describe una forma de entender la construcción de programas.

Definición

Paradigmas de Programación

Tipos

Orientado a objetos

Propone

Clases

Que instancian

Objetos

Son métodos especiales que se llaman igual que la clase y no devuelven nada. Se ejecutan una sola vez por objeto y permite inicializar un objeto y sus atributos en el momento en el que se crea.
Un constructor permiten cumplir las reglas de negocio, en sus argumentos.

Definición

Entidad concreta de una clase

Ferrari

Chevrolet

Constructores

Definición

Ejemplos

Necesitan de

Atributos de Objeto Ferrari

- Color: Amarillo
- Tracción: trasera
- Torque: 700 N.m

Atributos de Objeto Chevrolet

- Color: Azul
- Tracción: Integral
- Torque: 600 N.m

Ejemplos

Atributos

Definición

Los atributos son las cosas individuales que diferencian una clase de objetos y sus objetos de otros y determinan la apariencia, estado y otras cualidades.

Métodos

Definición

Son las acciones que una clase puede realizar.

Ejemplos

Métodos de Objeto Ferrari

- acelerar()
- frenar()
- doblarIzquierda()
- doblarDerecha()
- prenderOApagar()
- getVelocidad()
- getNivelCombustible()

Métodos de Objeto Chevrolet

- acelerar()
- frenar()
- doblarIzquierda()
- doblarDerecha()
- prenderOApagar()
- getVelocidad()
- getNivelCombustible()

OBSERVACIÓN

- ¿Cómo instancia un objeto sin tener que hacer clic derecho en New?

Características

Herencia

Es el mecanismo por el cual una clase u objeto permite heredar los atributos y métodos de otra clase

Polimorfismo

Es una relajacion del sistema de tipos que permite responder de manera distinta a diferentes clases, cuando invocan al mismo metodo