

SOC

Servei d'Ocupació
de Catalunya



DESENVOLUPAMENT D'APLICACIONS AMB TECNOLOGIES WEB



Unió Europea
Fons social europeu
L'FSE inverteix en el teu futur



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO ESTATAL



**Generalitat
de Catalunya**

Programació orientada a objectes

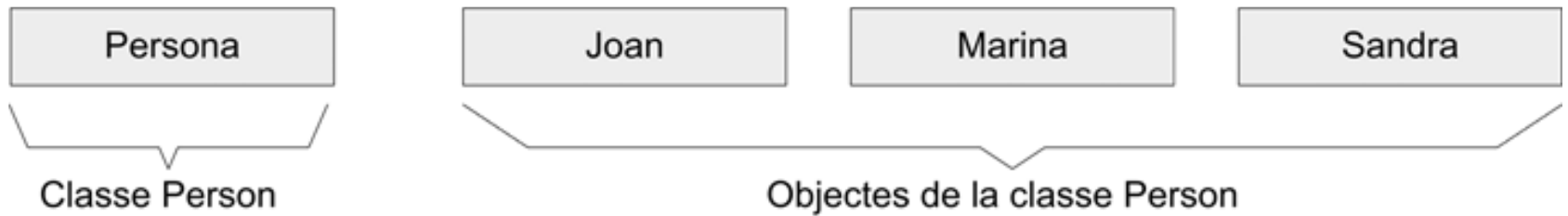
Evolució del paradigma de programació estructurada
que permet la modelització d'objectes del món real,
amb les seves característiques i propietats internes.

El llenguatge de programació Java

La classe i l'objecte

L'objecte cotxe: no es refereix a una única entitat, sinó a un **conjunt d'entitats** amb unes característiques comuns.

Si parlem del cotxe d'en Josep, ens referim a un cotxe en concret, en aquest cas s'ha d'entendre com **un objecte o instància** que identifica un membre individual i concret de la classe d'objectes cotxe.



A la classe Person, estan representades les propietats que caracteritzen una persona (entitat del món real), mentre que els diferents objectes representen individus concrets.

Un **atribut** és una característica o propietat de l'entitat.

El **mètode** mostra, o defineix, part del comportament dels objectes representats en la classe.

Representació de la classe Person amb UML

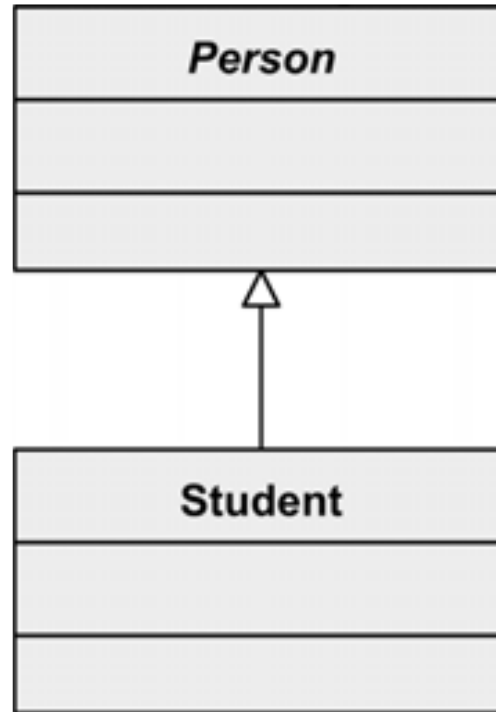


Dos tipus de mètodes:

```
sandra.setBirthDate("23/04/1980");
```

```
int e = sandra.getAges();
```

Diagrama de classes



Les relacions
amb altres objectes.
Herència.

L'objectiu principal de la metodologia d'orientació a objectes és descriure la realitat fent servir objectes.

Dos tipus de llenguatges orientats a objectes:

Llenguatges purs: tots els mòduls d'un programa han de ser classes

(Scala).

Llenguatges híbrids: permeten utilitzar classes i objectes que es poden

combinar amb estructures procedimentals clàssiques (Java, C++,

JavaScript).