

DEFINICIONES DE POO

Jaqueline Garcia Luevano ITIC4

Maestro: Eduardo Flores Gallegos

Programación orientada a objetos:

La programación Orientada a objetos se define como un paradigma de la programación, una manera de programar específica, donde se organiza el código en unidades denominadas clases, de las cuales se crean objetos que se relacionan entre sí para conseguir los objetivos de las aplicaciones. La programación Orientada a objetos (POO) es una forma especial de programar, más cercana a como expresaríamos las cosas en la vida real que otros tipos de programación. (Alvarez, 2019)

Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento. (EcuRed, s.f.)

Abstracción:

Se define abstracción como las características específicas de un objeto, aquellas que lo distinguen de los demás tipos y que logran definir límites conceptuales respecto a quien está haciendo dicha abstracción. En otras palabras, es conseguir describir un objeto con propiedades y métodos principales sin pensar en detalle. (Lara, 2017)

Polimorfismo:

En programación orientada a objetos el polimorfismo se refiere a la posibilidad de definir clases diferentes que tienen métodos o atributos denominados de forma idéntica, pero que se comportan de manera distinta. El concepto de polimorfismo se puede aplicar tanto a funciones como a tipos de datos. (EcuRed, s.f.)

Encapsulamiento:

La encapsulación es un mecanismo que consiste en organizar datos y métodos de una estructura, conciliando el modo en que el objeto se implementa, es decir, evitando el acceso a datos por cualquier otro medio distinto a los especificados. Por lo tanto, la encapsulación garantiza la integridad de los datos que contiene un objeto. (Villagomez, 2017)

Herencia:

La herencia es específica de la programación orientada a objetos, donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente. La herencia (a la que habitualmente se denomina subclase) proviene del hecho de que la subclase (la nueva clase creada) contiene los atributos y métodos de la clase primaria. La principal ventaja de la herencia es la capacidad para definir atributos y métodos nuevos para la subclase, que luego se aplican a los atributos y métodos heredados. (Villagomez, CCM, 2017)

Referencias

Alvarez, M. A. (11 de Diciembre de 2019). *desarrollo web.com*. Obtenido de desarrollo web.com: <https://desarrolloweb.com/articulos/499.php>

EcuRed. (s.f.). Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Programación_Orientada_a_Objeto

EcuRed. (s.f.). Obtenido de EcuRed: [https://www.ecured.cu/Polimorfismo_\(Informática\)](https://www.ecured.cu/Polimorfismo_(Informática))

Lara, D. (6 de Julio de 2017). *Laraveles*. Obtenido de Laraveles: <https://laraveles.com/series/poo/la-abstraccion-programacion-orientada-objetos/>

Villagomez, C. (7 de Noviembre de 2017). *CCM*. Obtenido de CCM: <https://es.ccm.net/contents/410-poo-encapsulacion-de-datos>

Villagomez, C. (13 de Julio de 2017). *CCM*. Obtenido de CCM: <https://es.ccm.net/contents/411-poo-herencia>