

Introducción a la Programación y Computación 1 Sección E

Ing. MSc. Neftalí Calderón

Encapsulamiento o principio de ocultación

- Protegidos
- Privados
- Publicos

```
int a = 5;  
int b = 10;  
int c;
```

Herencia

- herencia simple, herencia múltiple

```
c = a + b;
```

Clase

- Una colección homogénea de objetos

```
string d = "Hola ";  
string e = "mundo";  
string f;
```

Objeto

- La instancia de una clase

```
f = d + e;
```

Atributo

- Son las características de un objeto

Métodos

- Define el comportamiento del objeto

Mensajes

- Es la forma en que comunican los objetos

Polimorfismo

- Comportamientos distintos asociados al mismo método

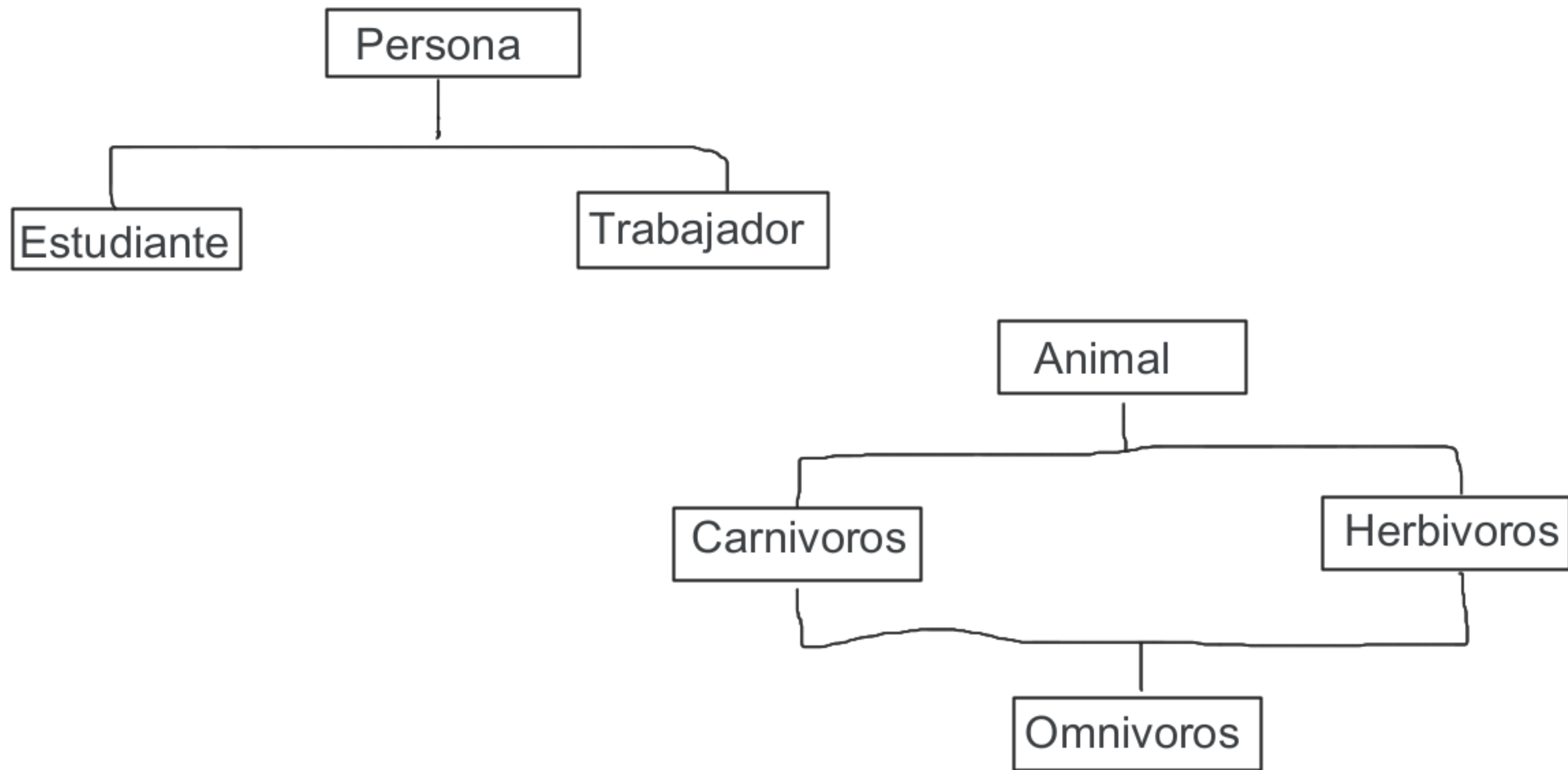
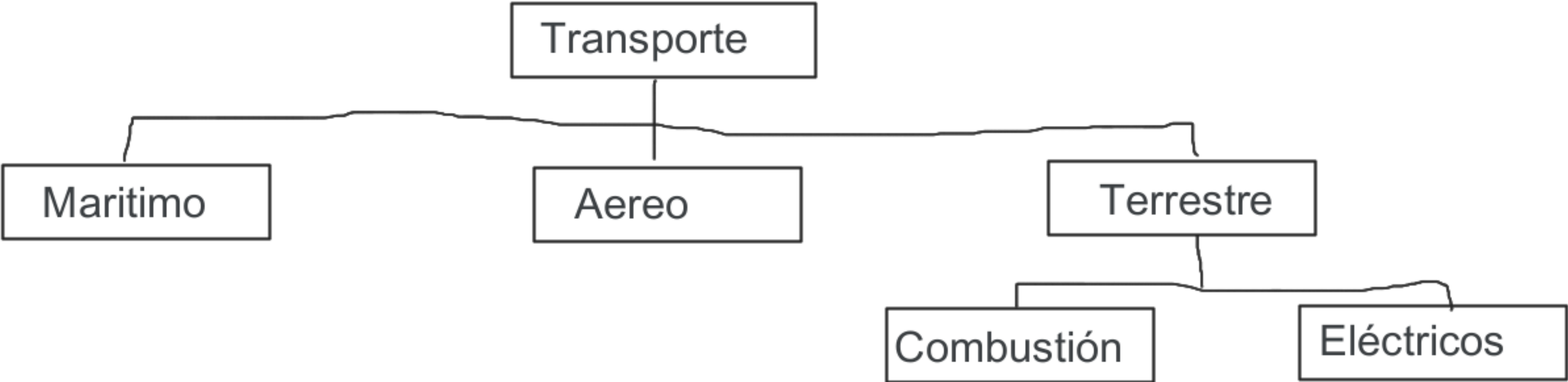
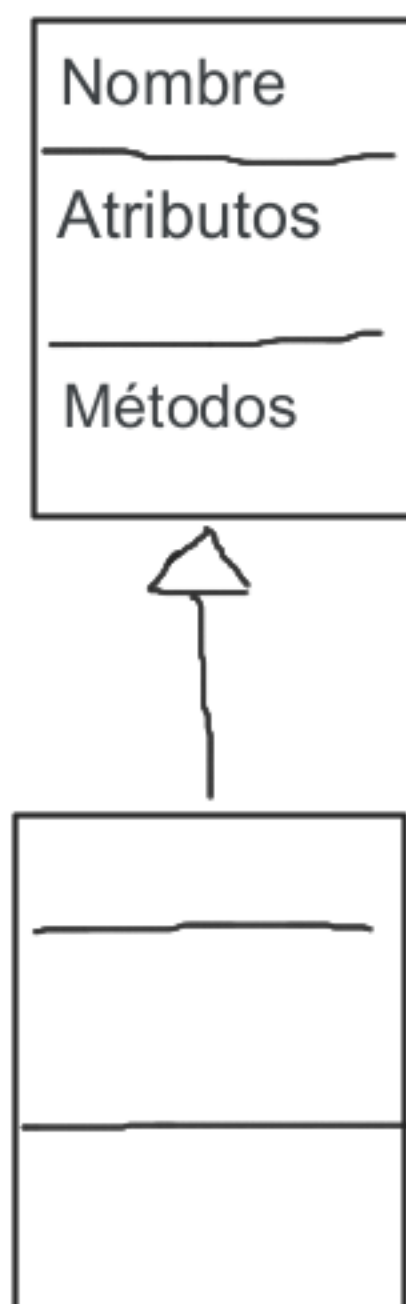


Diagrama de Jerarquía de Clases

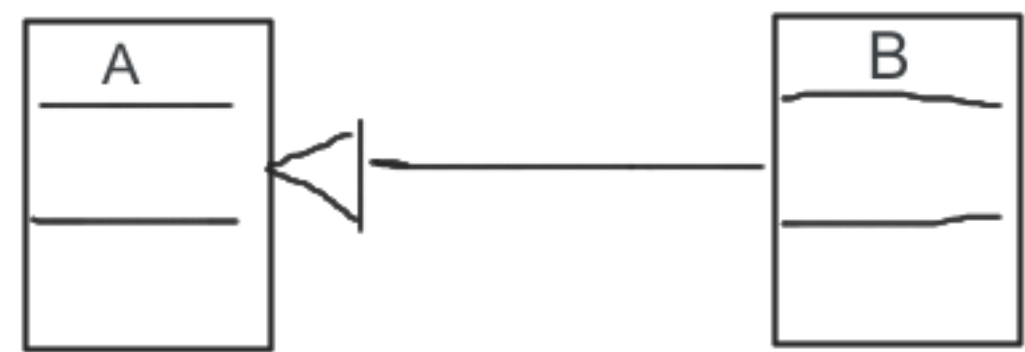


Diagramas de clases

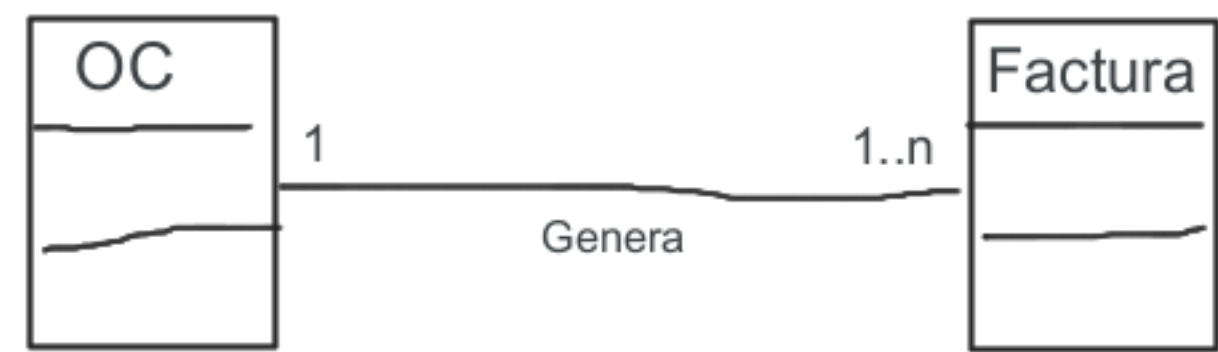
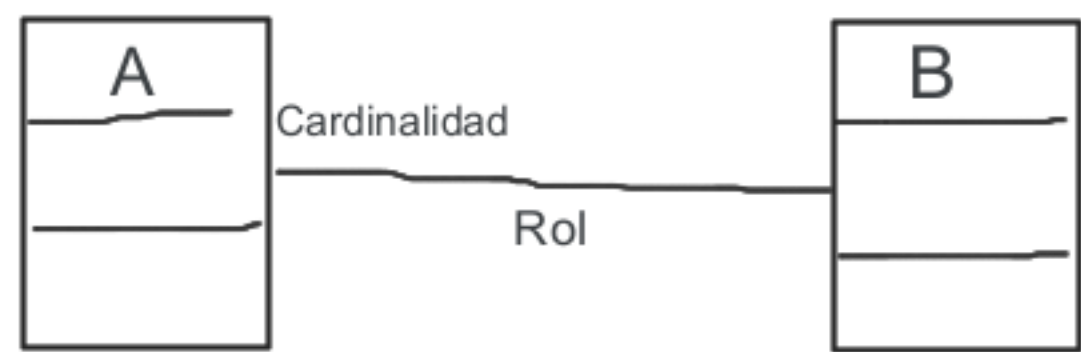
UML



Herencia

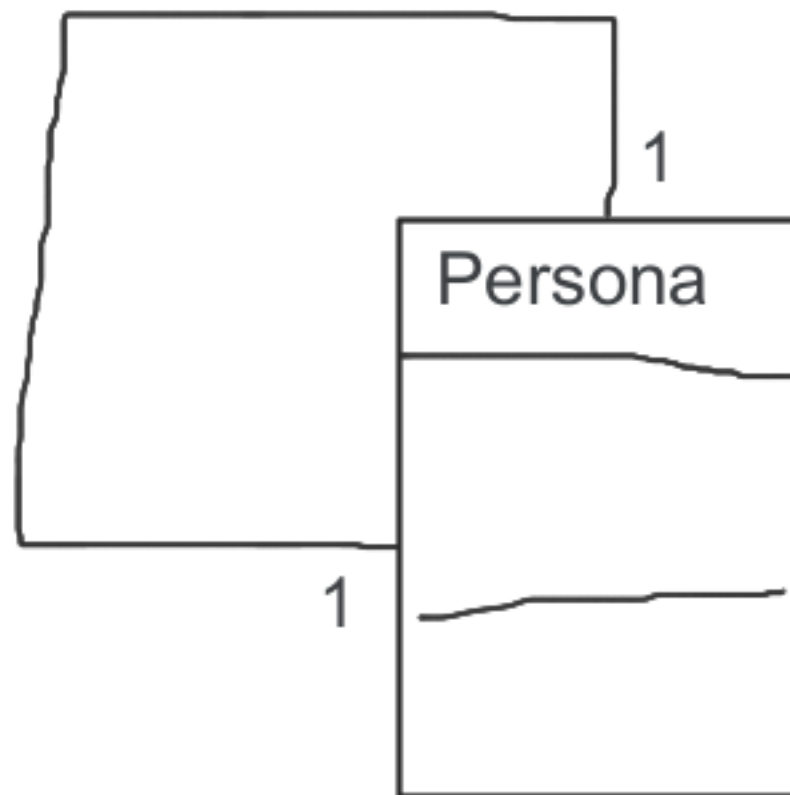


Asociación binaria

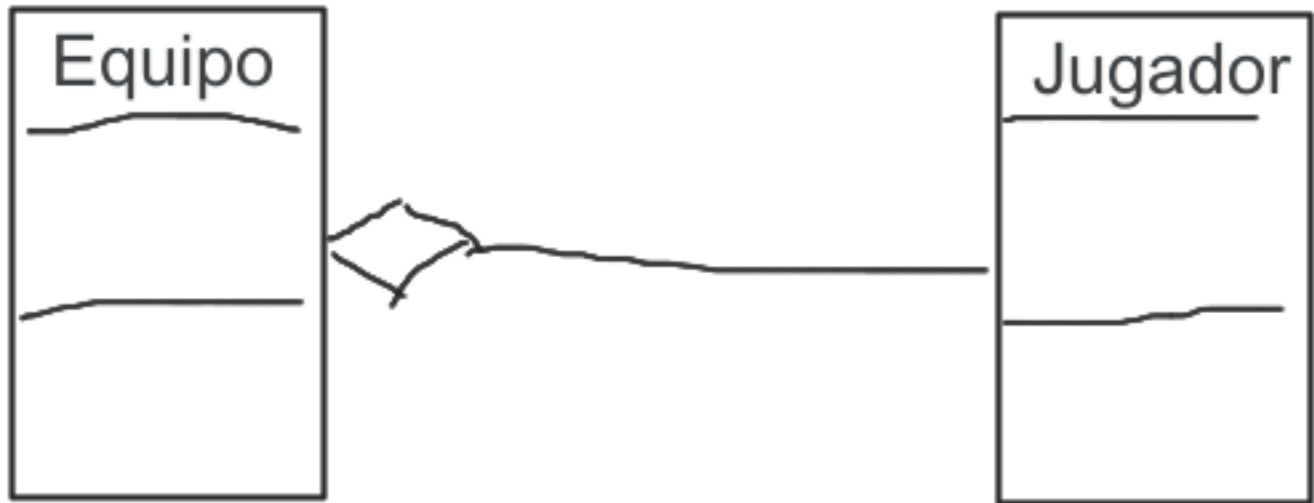


número
1..n
3..5
*

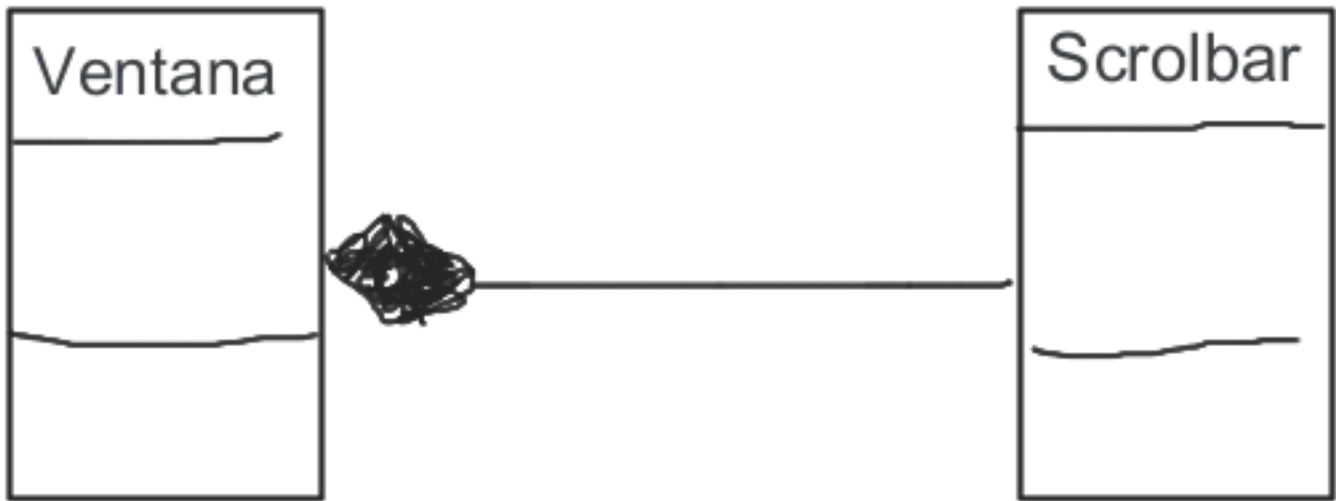
se casa



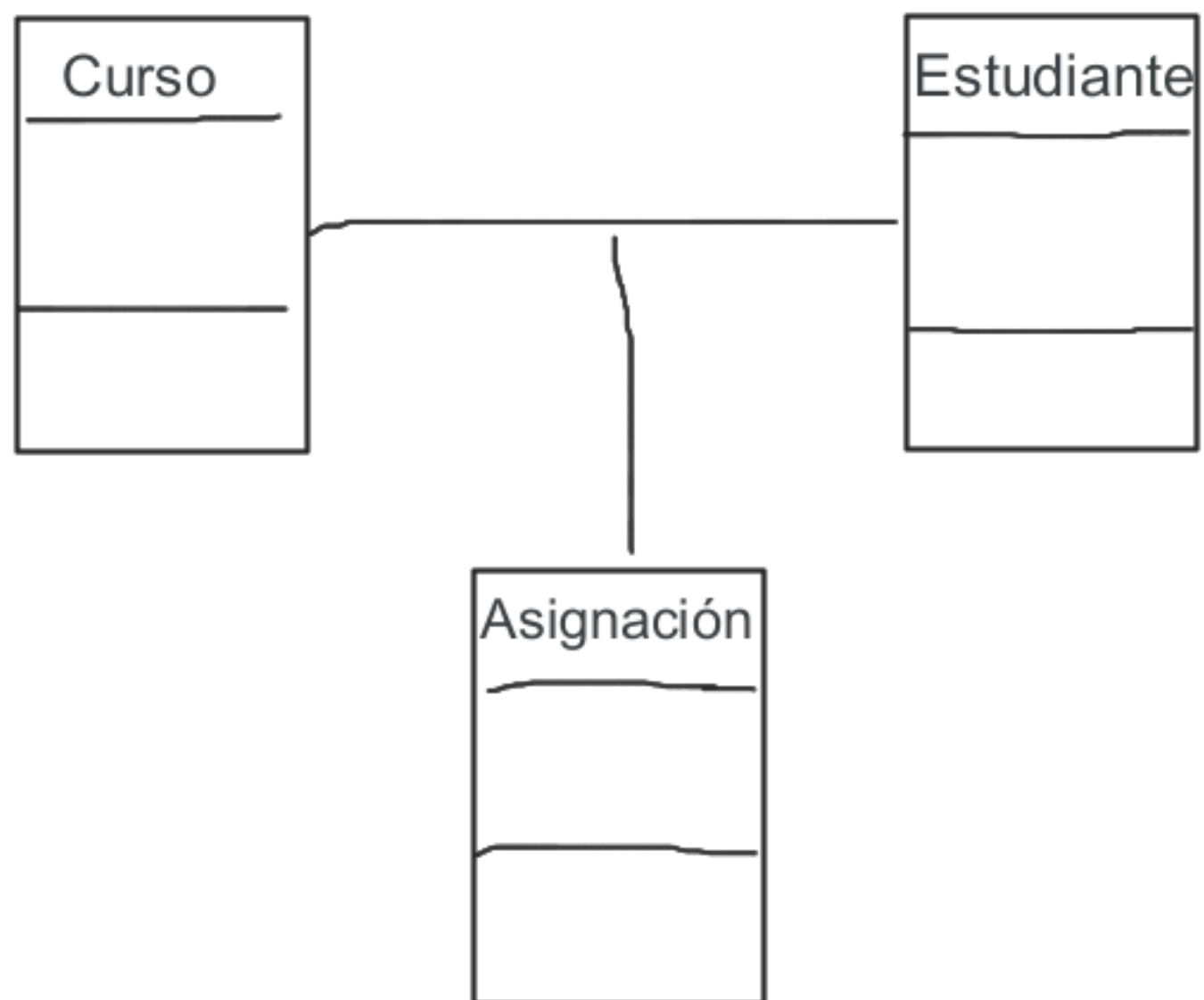
Agregación



Composición



Clase asociación



cliente
orden
platillo
bebida
mesero
cuenta
tarjeta
efectivo

