



# Introducción a Java



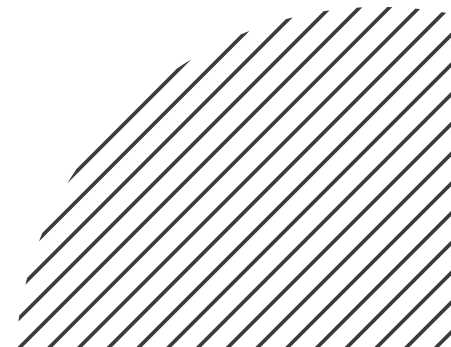
# Agenda

- 1** Atributo
- 2** Clase
- 3** Estructura de una clase
- 4** Ejemplo de una clase
- 5** Objeto
- 6** Paradigmas de Programación
- 7** Tipo de Paradigmas
- 8** Programación Orientada a Objetos
- 9** Ejemplo Practico



# Que es un Atributo?

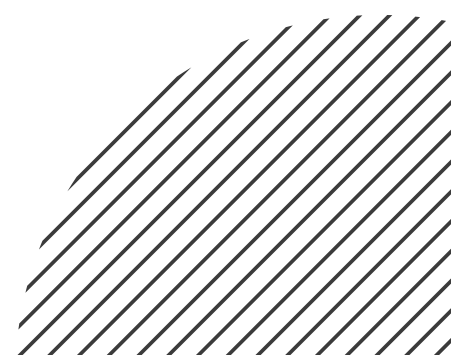
Un atributo se define como una característica propia de un objeto o elemento, considerados como metadatos.





# Que es un Metodo?

Los métodos son todas las acciones u operaciones que una entidad puede realizar por sí mismo en un determinado tiempo.

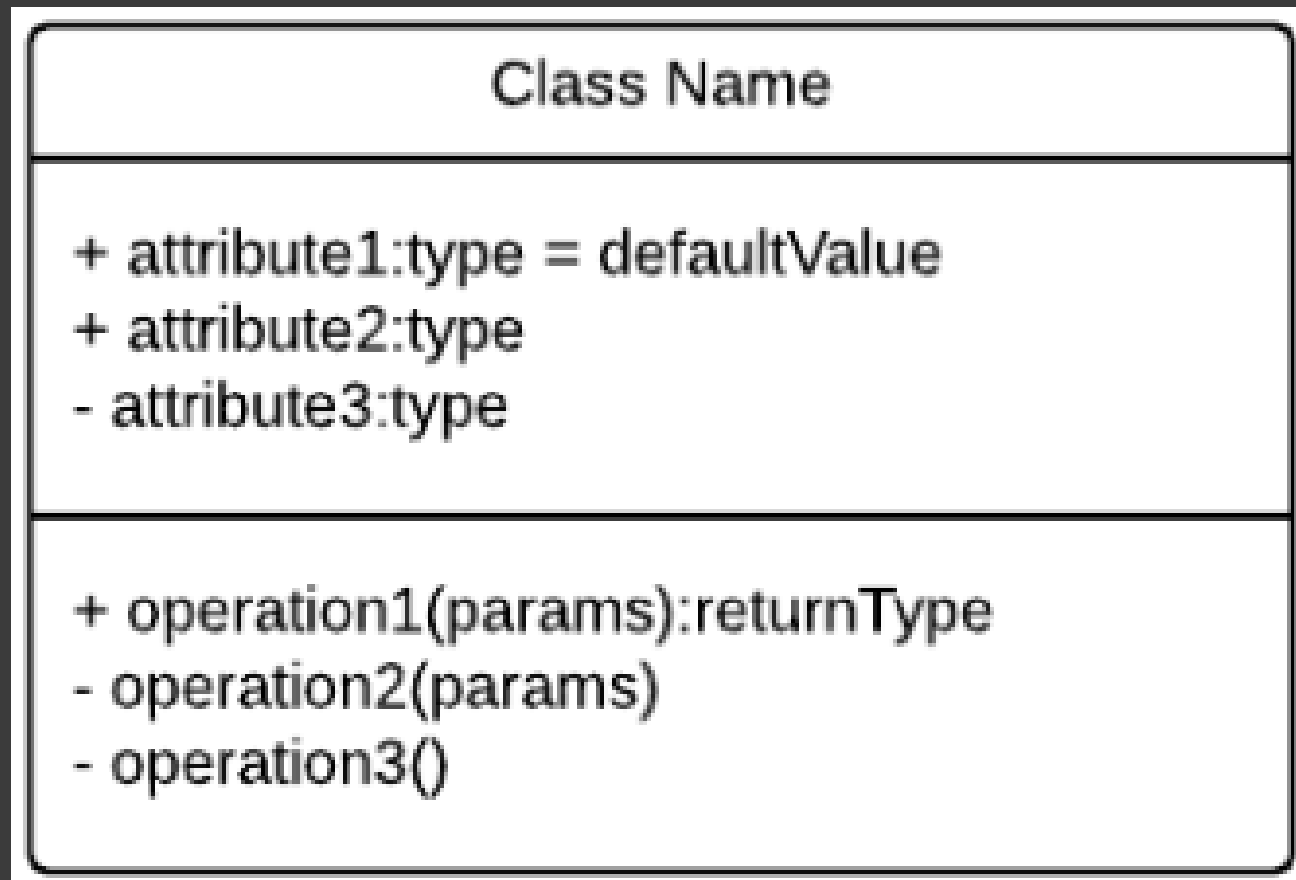




# Que es una clase?

- Una clase es una plantilla para la creación de objetos de datos según un modelo predefinido.
- Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos.
- Las clases son un pilar fundamental de la programación orientada a objetos.

# Estructura



# Ejemplo



## Persona

### *Attributes*

- nombre : string
- Apellido : string
- fechaNacimiento : int


### *Operations*

+ decirEdad( ) : int



# Que es un Objeto?

Un objeto es una unidad dentro de un programa de computadora que consta de atributos y metodos. Un objeto puede ser creado instanciando una clase.







# Paradigmas de programación

Un paradigma de programación representa un enfoque particular para diseñar soluciones.



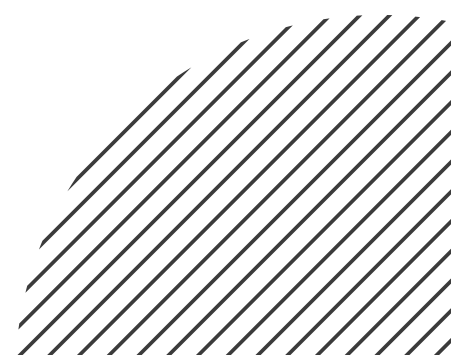
# Tipos

- Programación imperativa
- Programación orientada a objetos
- Programación dirigida por eventos
- Programación estructurada
- Programación modular
- Programación multiparadigma



# **Programación orientada a objetos**

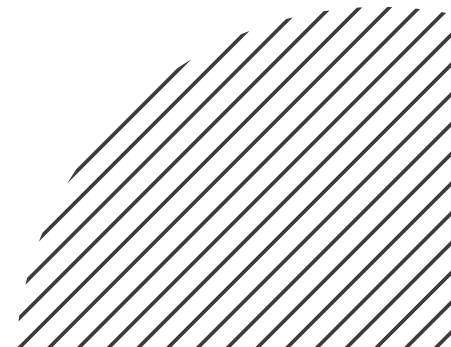
Es un paradigma de programación el cual a base de objetos manipulan los datos de entrada para la obtener datos de salida específicos, donde cada objeto ofrece una funcionalidad especial.





# Técnicas

- Abstracción
- Polimorfismo
- Modularidad
- Encapsulamiento.
- Herencia





**Ejemplo Practico!!**



**GRACIAS!!!**

