

# Taller de programación de Java SE

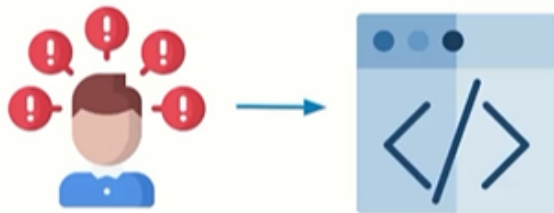
Jhon Monroy Barrios

5 de noviembre de 2019

## 1 Programación orientada a objetos

# POO

Surge a partir de los problemas  
que tenemos y necesitamos  
plasmar en código



# POO

## Observar los problemas en forma de objetos



# POO

## Paradigma de programación

+ Teoría que suministra la base y modelo para resolver problemas

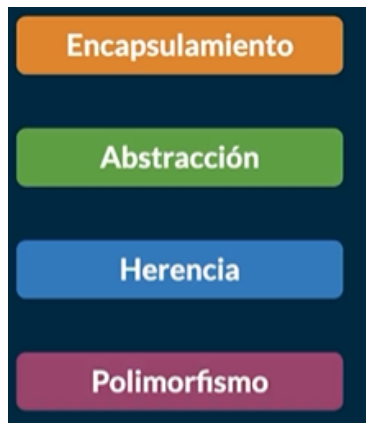
# POO

Se compone de 4 elementos



# PОО

## Pilares



# POO

## Objetos

Pueden ser Físicos o Conceptuales

