

# EL PODER DE LOS OBJETOS

## ¿QUÉ ES LA POO?

Un paradigma de programación que organiza el software como objetos que encapsulan datos y comportamiento.

Los objetos interactúan entre sí enviando mensajes para intercambiar información y ejecutar acciones.

Permite crear software modular, flexible y fácil de mantener.



## PRINCIPIOS FUNDAMENTALES:

Encapsulamiento: Ocultar los detalles internos de un objeto y exponer solo una interfaz pública.

Abstracción: Enfocarse en la funcionalidad esencial de un objeto sin revelar su implementación.

Polimorfismo: Permitir que los objetos se comporten de diferentes maneras según su contexto.

Herencia: Reutilizar código y comportamiento creando relaciones entre clases.



## BENEFICIOS DE LA POO:

Facilidad de mantenimiento: El código modular facilita la detección y corrección de errores.

Reutilización de código: Las clases y objetos pueden ser utilizados en diferentes proyectos.

Flexibilidad: El software es adaptable a nuevos requisitos y cambios.

Escalabilidad: Los sistemas orientados a objetos pueden crecer y adaptarse a grandes conjuntos de datos.



## EJEMPLOS DE APLICACIONES:

1) Desarrollo de aplicaciones web y móviles.

2) Diseño de interfaces gráficas de usuario.

3) Implementación de sistemas de gestión de datos.

4) Creación de juegos y simulaciones.



Fin.

Rel.