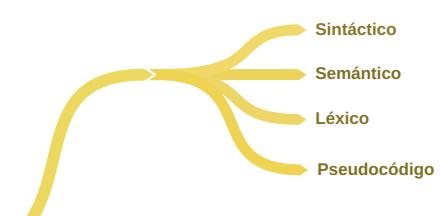
made for free at coggle.it





Paradigma -Programación < P.P.O.O 🜟 Evolución <

Objetos <

- usando los componentes seleccionados de manera que planteen una alternativa de solución a un caso de estudio.
- 4- Diseñar estructuras y algoritmos orientados a objetos para estructuras computacionales que dan solución a (casos de estudios/problemáticas)
- 5- Diseñar estructuras y algoritmos orientados a objetos para estructuras de datos básicos (arreglos / matrices) que den solución a casos de estudio o problemáticas.
- 6- Codificar los algoritmos a través de un lenguaje de programación (PYTHON) que permitan la solución a un caso de estudio.
- 7- Implementar interfaces de usuario conectadas a la lógica de los algoritmos propuestos, para dar presentación visual a la solución.