**Programación Orientada a Objetos**

**Paradigma de programación**

Sirve para estructurar una programación informática, esta basado en una metodología.

El objetivo es manejar una aplicación por medio de una metodología.

**Principales paradigmas de programación**

Imperativa Serie de instrucciones que se mandan para ejecutar una función.

Funciones: Se divide por métodos para resolver un problema.

Spring: Es un Framework de java y se basa en la llamada de base de datos.

Programación orientada a objetos se divide en clases y objetos

**Propiedades** – Elementos que van a caracterizar un objeto, es una variable.

**Métodos** – Acciones que puede realizar un objeto.

Diferencia entre objeto y array, array por lo corchetes y objetos con llaves.

Ejemplo de declaración de un objeto.

Let Carro1Objeto()

{

Marca: “Honda”,

Color: “Azul”,

Modelo: 2015,

Motor: 2.0;

}

Como llamar a un objeto.

Console.info(${Carro1Objeto.Marca})

Los objetos **solucionan** la repetición de varias variables.

Palabra reservada **this** – Es toda la referencia hacia una aplicación, hacer referenciar a cualquier objeto.

Llamar al This, fuera del objeto hace referencia hace referencia al DOM.

**Clase** – Es una pantilla para un objeto.

**Objeto** - Es la instancia de una clase.

**Instancia** – Es la solicitud a un objeto.

Una instancia se declara con new.

**Scope** – El alcance que tiene las variables.

**Constructor** – Sirve para iniciar el estado del objeto // se ejecuta como constructor () {}

La palabra reservada New ejecuta el constructor.