1/4/23 -

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
| * Temas principales * Sobre cual enfoque estará basado estos apuntes | * Vas a programar más rápido. Tener un análisis previo de lo que estás realizando te ayudará a generar código mucho más veloz * Dejas de ser Programador Jr. Podrás responder preguntas como ¿Qué es encapsulamiento?, ¿Qué es Abstracción?, ¿Qué es Herencia?, ¿Qué es Polimorfismo? en futuras entrevistas de trabajo * Dejar de Copiar y Pegar Código.   **La programación orientada a objetos tiene cuatro características principales**:  **Encapsulamiento:** Quiere decir que oculta datos mediante código.  Abstracción. Es como se pueden representar los objetos en modo de código.  **Herencia:** Es donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente.  **Polimorfismo:** Se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos.  **En este curso, los pasos a seguir serán**:   1. Análisis 2. Plasmar 3. Programar   La mayoría solo aprende a hacer esto en un lenguaje de programación, aquí se tiene una variabilidad. |
| Sumario: | |