1/4/23 - **¿Qué resuelve la Programación Orientada a Objetos?**

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
| Ayuda a leer, depurar y mantener código que puede ser muy largo.  Evita que todo se rompa si algo falla.  Facilita el mantenimiento del código.  Evita generar un código espaguetti.  Aquél que tiene demasiadas sentencias de control anidadas. | La programación Orientada a Objetos nace de los problemas creados por la programación estructurada y nos ayuda a resolver ciertos problemas como:   * **Código muy largo**: A medida que un sistema va creciendo y se hace más robusta el código generado se vuelve muy extenso haciéndose difícil de leer, depurar, mantener. * **Si algo falla, todo se rompe**: Ya que con la programación estructurada el código se ejecuta secuencialmente al momento de que una de esas líneas fallara todo lo demás deja de funcionar. * **Difícil de mantener**. |
| Sumario: **Principalmente esos problemas y huecos que nos deja la programación estructurada tales como**:   * Ayuda a leer, depurar y mantener código que puede ser muy largo. * Evita que todo se rompa si algo falla. * Facilita el mantenimiento del código. * Evita generar un código spaguetti. Aquél que tiene demasiadas sentencias de control anidadas. | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |