1/18/23 - **Paradigma Orientado a Objetos**

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | **La Programación Orientada a Objetos** viene de una filosofía o forma de pensar que es la **Orientación a Objetos** y esto surge a partir de los problemas que necesitamos plasmar en código.  **Es analizar un problema en forma de objetos para después llevarlo a código**, eso es la Orientación a Objetos.  Un **paradigma** es una teoría que suministra la base y modelo para resolver problemas.  **El paradigma de Programación Orientada a Objetos se compone de 4 elementos**:   * Clases * Propiedades * Métodos * Objetos   Y 4 Pilares:   * Encapsulamiento * Abstracción * Herencia * Polimorfismo |
| Sumario: | |

1/4/23 -

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | Diagrama  Aporte de Mario González Cardona  A picture containing diagram  Description automatically generated |
| Sumario: | |

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: | |