

## CURSO INTRODUCCIÓN NET 6.0 CLASE 11 - OBJETOS





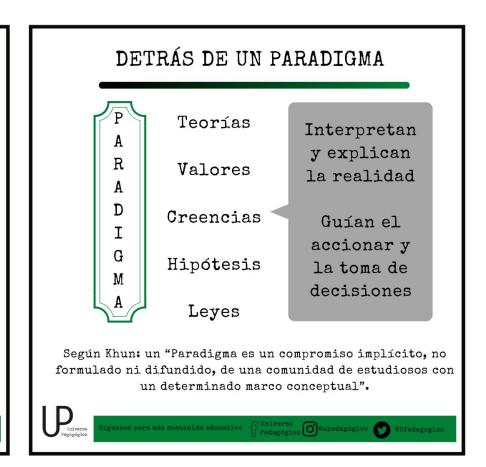


## ¿Que es un paradigma?

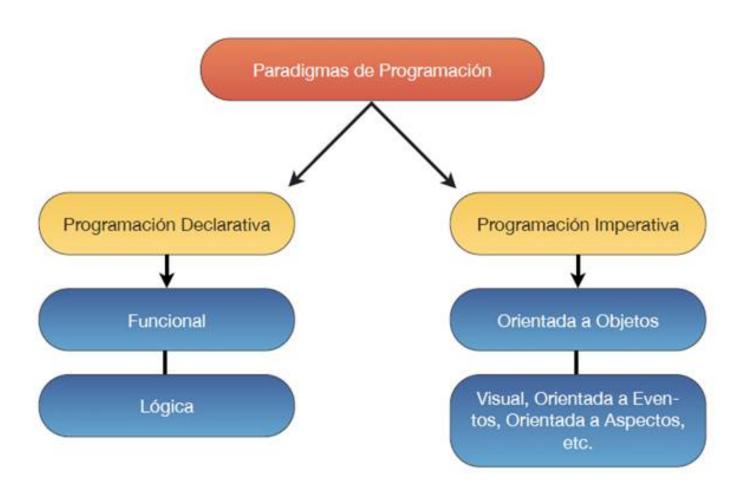
# PARADIGMA Un paradigma se describe consenso en la comunidad o

Un paradigma se describe como un consenso en la comunidad científica sobre cómo explotar los avances conseguidos en el pasado ante los problemas existentes, creándose así soluciones universales.



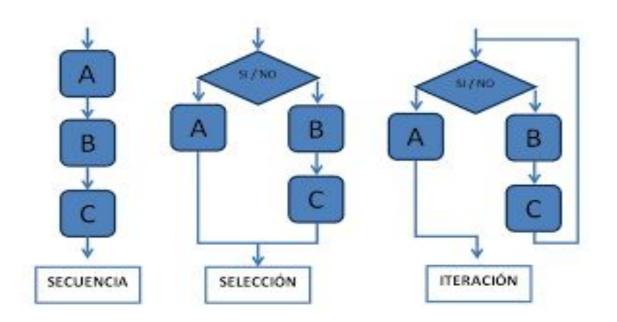


## Paradigmas de programación



## Programación estructurada

Teorema: "Cualquier problema puede ser resuelto combinando sólo tres estructuras lógicas: Secuencia, Selección e Iteración"



Es lo que hemos visto hasta ahora en este curso.

## ¿Que es un objeto?

### Según la RAE:

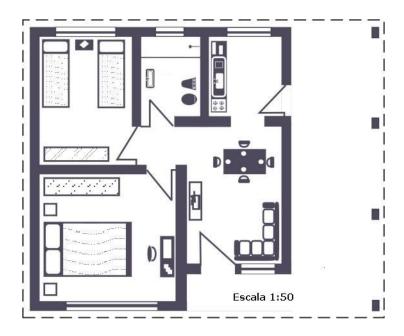
- 1. Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso este mismo
- 2. Aquello que sirve de materia o asunto al ejercicio de las facultades mentales
- 3. Término o fin de los actos de las potencias
- 4. Fin o intento a que se dirige o encamina una acción u operación
- 5. Materia o asunto de que se ocupa una ciencia o estudio

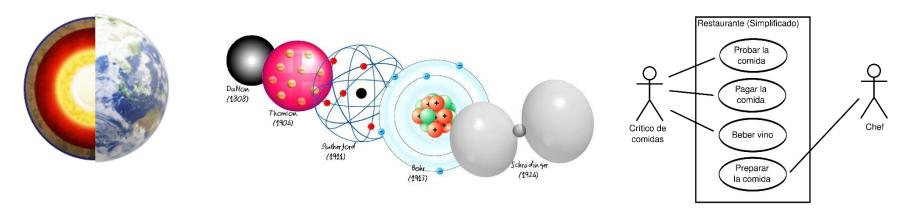
#### 6. Cosa

- 7. Gram. complemento directo
- 8. Gram. paciente
- 9. Desus. Objeción, tacha o reparo

### ¿Que es un modelo?







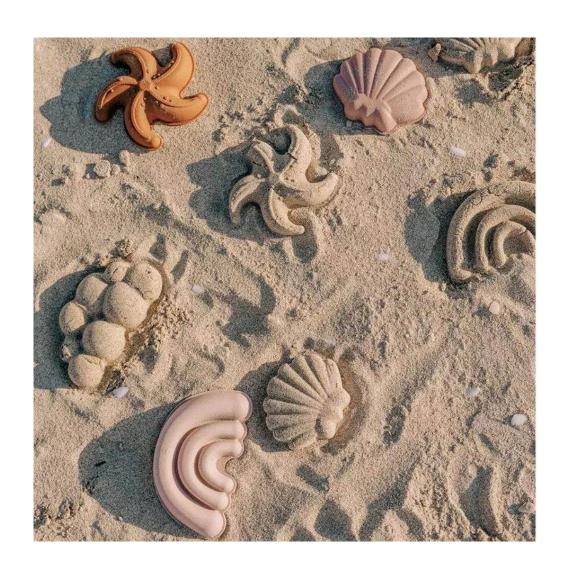
## Programación orientada a objetos (OOP)



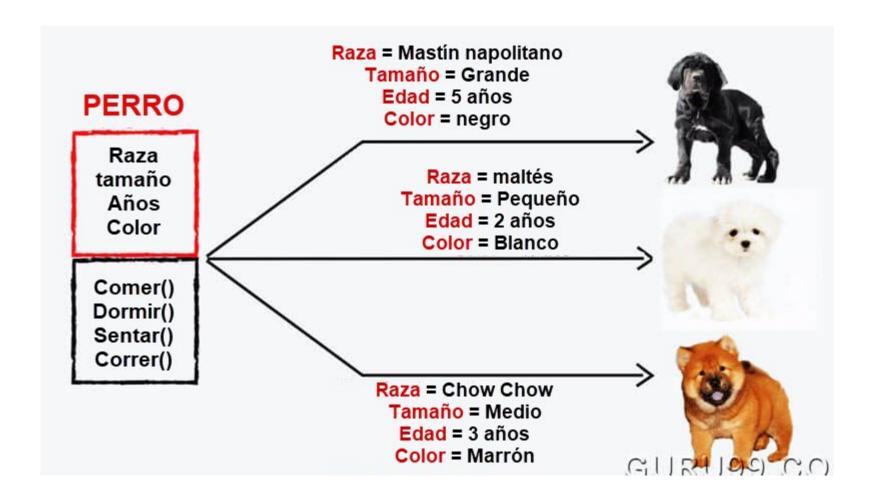
## Objetos: Clases e Instancias

Una **clase** es la estructura de un objeto, es decir, la definición de todos los elementos que componen un objeto. Un objeto es, por lo tanto, el "resultado" de una clase.

En otras palabras, un objeto es una instancia de una clase, por lo que se pueden intercambiar los términos objeto o instancia.



## Programación orientada a objetos (OOP)





## **IMUCHAS GRACIAS!**





