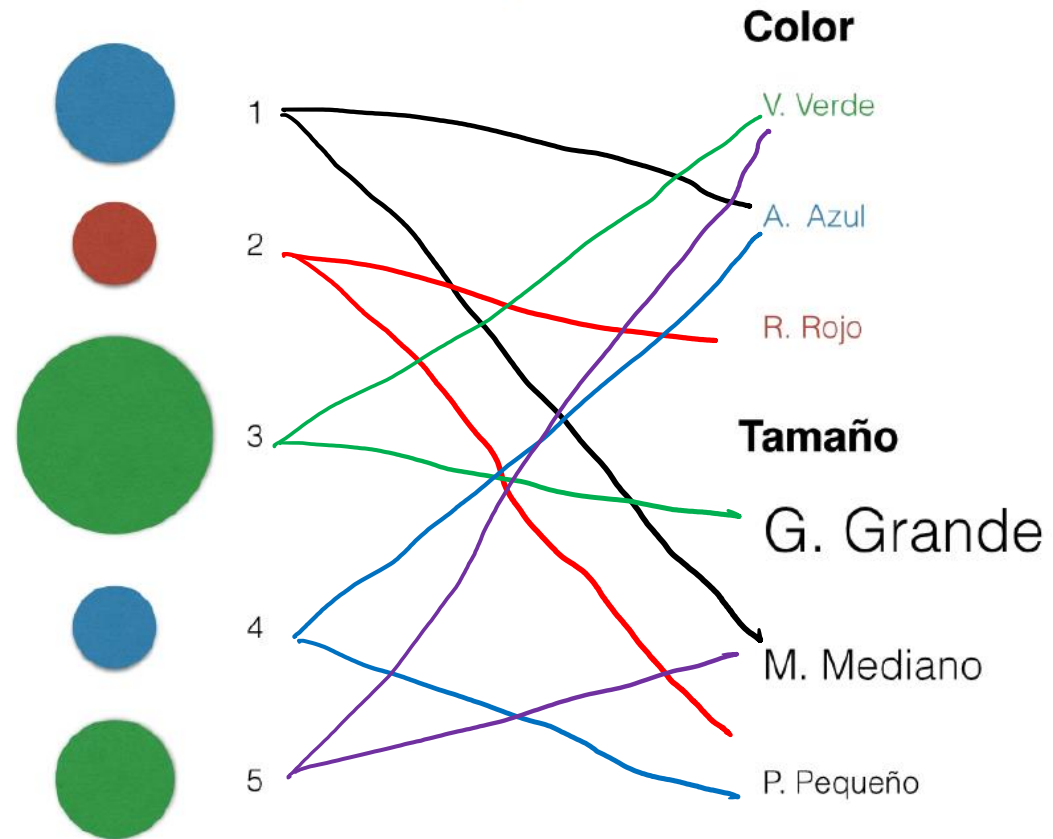


Atributos (I)

Ejercicio

Volviendo a la escuela. Relacione objetos con sus atributos:



meet.google.com está compartiendo tu pantalla.

Dejar de compartir

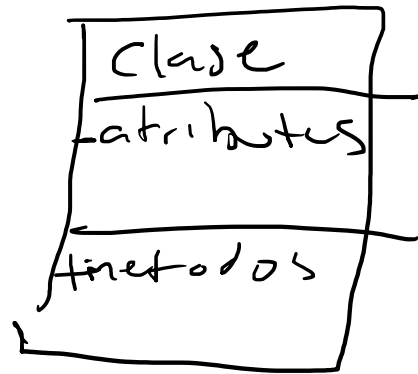
Ocultar



Clases → Una representación o abstracción de algo
Estudiante → nombres comunes

Objetos → Algo concreto o particular
Juan → Nombre propio

UML → Unified Modeling Language



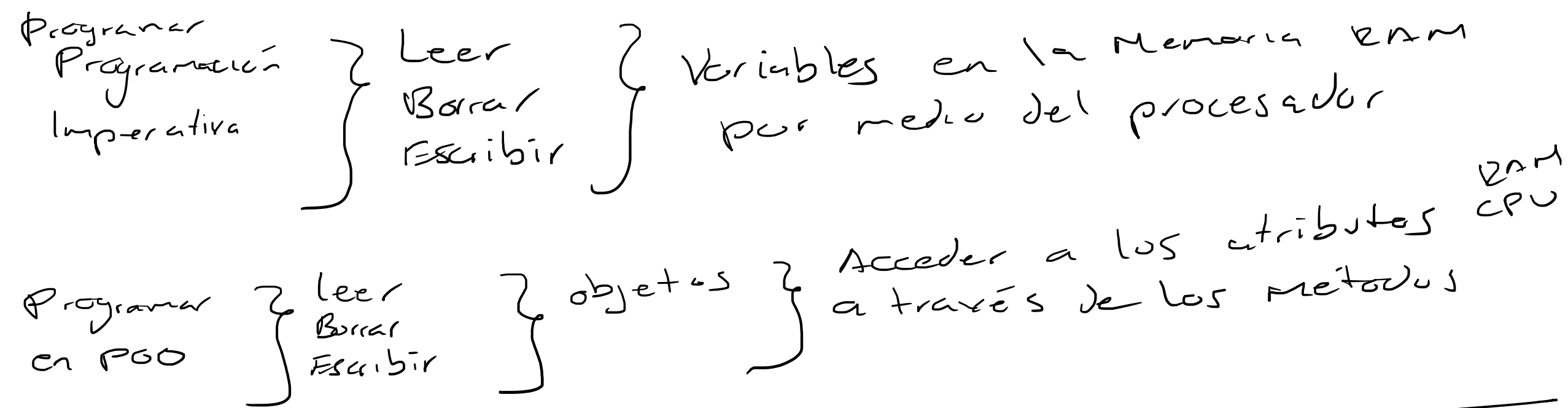
→ Nombre de la clase

→ las características

→ los comportamientos

→ Deben indicar el tipo
- (private)
+ (public)

Si los metodos no retornan nada no es necesario escribir void



En imperativo relacionamos variables y con eso logramos comportamientos complejos p.e. a, b (+, -, *, /, %, >, <, !=, ==)

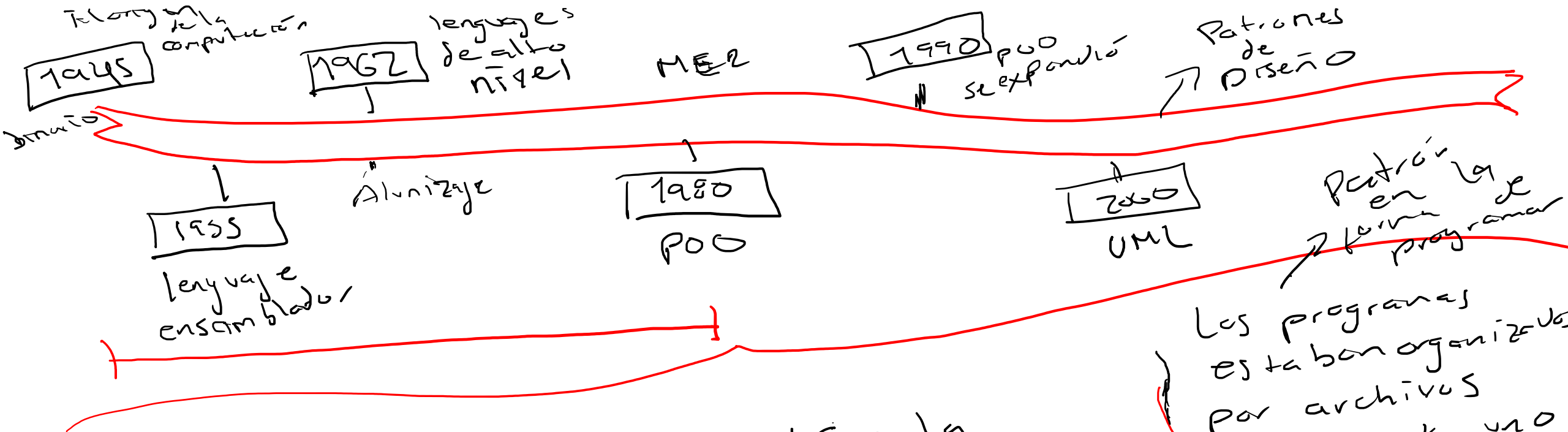
En objetos relacionamos ~~am~~ objetos y obtenemos una cantidad ilimitada de posibilidades.

Vehículo - Ciudad

tráfico
salir
entrar
arrancar

avanzar
detenerse
comprar
pagar

mortalidad
pasajeros



Investigadores empezaron a programar

- Facilitar cálculos
- Optimizar procesos
- Reducir costos
- Predecir fenómenos
- Ahorrar tiempo

Con la simulación para modelar los fenómenos del mundo real

clima
gravedad
tráfico
Poblaciones

Pandemias
Sismos
Económica

Los programas estaban organizados por archivos donde cada uno tenía unas variables y unas funciones relacionadas con un objeto del fenómeno

- variables
- funciones para el comportamiento