## Apellidos: Kajek Vega Nombres: Manuel Alejandro

## Materia: Programación Orientada a Objetos NRC:2355

## Programación Orientada a Objetos

## Este video nos enseña a no ser un simple usuario de la tecnología si no a dominarla y con esta materia podemos aprender a crear tus propias aplicaciones, crear propios diseños o crear tu propia empresa.

## La programación es muy amplia hay varias formas de programar es tan amplia que a mucha gente le confunde y le estresa mucho, cada programador tiene su propio estilo,

## La programación orientada a objetos se basa en cuatro pilares que son abstracción encapsulamiento polimorfismo y herencia estos cuatro conceptos son la base de la programación orientada a objetos

## Abstracción es pensar qué atributos y qué métodos va a tener extracción, características que va a llevar cada objeto.

## Encapsulamiento es ocultar los datos, proteger la información de manipulaciones no autorizadas de tal manera que cuando se comunican los objetos hay caminos que se pueden seguir, así poder ocultar la información de manipuladores.

## Polimorfismo poder dar órdenes a diferentes objetos y que cada uno de ellos o la capacidad de cada objeto de adquirir varias formas.

## Herencia define nuevas clases basadas en unas ya insistentes en fin de reutilizar el código así crear una jerarquía.

## Según el video cuenta que a nosotros nos enseñan a programar de una forma secuencial o estructurado seguir las instrucciones van de arriba a abajo es manera más sencilla de aprender a programar no tenemos que abstraer cosas complejas sino simplemente damos una orden luego damos otra orden leemos un dato lo manipulamos con alguna operación ponemos una condicional para validar ese resultado y según el resultado mandamos una cosa u otra acierto, así aprendemos todos a programar pero cuando empiezas a ir a un proyecto grande te das cuenta que esto no te ayude mucho y es ahí donde se te complican las cosas y tenemos que cambiar el chip.