

Paradigma o teoría

1. ¿Qué es un paradigma?

Es un conjunto distinto de conceptos o patrones de pensamiento, incluyendo teorías, métodos de investigación, postulados y normas para lo que constituye contribuciones legítimas a un campo.

2. ¿Qué es una teoría?

Sirven para confeccionar modelos científicos que interpreten un conjunto amplio de observaciones, en función de los axiomas o principios, supuestos y postulados, de la teoría.

3. ¿Que son datos?

Es una representación simbólica de un atributo o variable cuantitativa o cualitativa. Los datos describen hechos empíricos, sucesos y entidades. Es un valor o referente que recibe el computador por diferentes medios, los datos representan la información que el programador manipula en la construcción de una solución o en el desarrollo de un algoritmo.

4. ¿Qué son funciones?

Una función es un conjunto de líneas de código que realizan una tarea específica y puede retornar un valor. Las funciones pueden tomar parámetros que modifiquen su funcionamiento. Las funciones son utilizadas para descomponer grandes problemas en tareas simples y para implementar operaciones que son comúnmente utilizadas durante un programa y de esta manera reducir la cantidad de código.

5. ¿Qué son clases?

Es una plantilla para la creación de objetos de datos según un modelo predefinido. Las clases se utilizan para representar entidades o conceptos, como los sustantivos en el lenguaje.

6. ¿Qué es Abstracción?

Consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan.

7. ¿Qué es encapsular?

Se denomina encapsulamiento al ocultamiento del estado, es decir, del dato miembro de un objeto de manera que solo se pueda cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

8. ¿Qué es polimorfismo?

Se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía.

9. Conclusión

Programación orientada a objetos es un paradigma ya que tiene como objetivo el desarrollo computacional basado en una colección de objetos que están interrelacionados y trabajan conjuntamente para resolver un problema. Surge dentro de los paradigmas de la programación como un enfoque diferente al momento de obtener soluciones computacionales.