Guía de Estudio: Encapsulamiento

1. **Defina abstracción.**

Es la ignorancia selectiva. Tomar los elementos importantes y dejar de lado los que no lo son.

1. **Explique las dos definiciones de encapsulación (encapsulación y ocultamiento de la información).**

Es el ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro de un objeto de manera que solo puedan ser modificados mediante las operaciones definidas para ese objeto.

Cada objeto se encuentra asilado del exterior. Se protegen los datos para que no puedan ser modificados por quienes no tengan derecho a acceder a ellos.

La encapsulación se encarga de mantener ocultos los procesos internos que necesita el objeto para hacer lo que se desea que este haga. Dándole al programador acceso solo a lo que necesita.

Es la capacidad que tiene el objeto de responder a las peticiones a través de sus métodos y propiedades sin la necesidad de exponer los medios utilizados para brindar los resultados

1. **Defina cada nivel de ocultamiento de la programación orientada a objetos.**
2. Internal: Accesible en todo el proyecto (Assembly)
3. Public: Accesible desde cualquier proyecto
4. Private: Solo pueden acceder los miembros de la misma clase
5. Protected: Solo pueden acceder los miembros de la misma clase y sus derivadas.
6. **¿Qué es la encapsulación con respecto a la abstracción?**

Se utiliza la encapsulación para reforzar a la abstracción.