

Programacion orientada a objetos

La Programación Orientada a Objetos es un **paradigma de programación**

Paradigma: teoría cuyo núcleo central suministra la base y modelo para resolver problemas Cómo tal, nos enseña un método -probado y estudiado- el cual se basa en las interacciones de objetos

Los elementos de la POO, pueden entenderse como los *materiales* que necesitamos para diseñar y programar un sistema, mientras que las características, podrían asumirse como las *herramientas* de las cuáles disponemos para construir el sistema con esos materiales.

Entre los elementos principales de la POO, podremos encontrar a:

Las clases son los modelos sobre los cuáles se construirán nuestros objetos. Podemos tomar como ejemplo de clases, el gráfico que hicimos en la página 8 de este documento.

En Python, una clase se define con la instrucción `class` seguida de un nombre genérico para el objeto.

5.2.1.1. Clases

Las clases son los modelos sobre los cuáles se construirán nuestros objetos. Podemos tomar como ejemplo de clases, el gráfico que hicimos en la página 8 de este documento.

En Python, una clase se define con la instrucción `class` seguida de un nombre genérico para el objeto.

```
class Objeto:    pass
```

5.2.1.2. Propiedades

Las propiedades, como hemos visto antes, son las características intrínsecas del objeto. Éstas, se representan a modo de variables, solo que técnicamente, pasan a denominarse *propiedades*:

```
class Antena():    color = ""    longitud = ""
```

5.2.1.3. Métodos

Los métodos son *funciones* (como las que vimos en el capítulo anterior), solo que técnicamente se denominan métodos, y representan acciones propias que puede realizar el objeto (y no otro):

```
class Objeto():          color = "verde"          tamaño = "grande"          a  
specto = "feo"          antenas = Antena()          ojos = Ojo()          pelos  
= Pelo()
```