

## **Ejercicio atributos sistema de apuestas**

Maria Jose Noreña

Universidad Cooperativa de Colombia

Harold A. Bolaños

18 de septiembre del 2024

Cali Colombia

El **diseño orientado a objetos** (DOO) es un enfoque de desarrollo de software que organiza el sistema en torno a **objetos**, que representan entidades del mundo real o conceptos abstractos. Estos objetos se definen mediante **clases**, que agrupan tanto los datos (atributos) como el comportamiento asociado a esos datos (métodos). El DOO permite crear sistemas más modulares, reutilizables y fáciles de mantener, ya que los objetos interactúan entre sí de manera controlada y se pueden reutilizar en diferentes contextos.

### **Diagrama de clases**

El **diagrama de clases** es una herramienta esencial para representar visualmente el diseño orientado a objetos. En un diagrama de clases, se muestran las **clases** del sistema junto con sus atributos y métodos, así como las **relaciones** entre ellas, como asociaciones, herencia, y dependencias. Es parte del Lenguaje Unificado de Modelado (**UML**) y es útil para planificar, comunicar y documentar el diseño de sistemas de software.

Este enfoque ayuda a los desarrolladores a entender mejor las interacciones y dependencias entre los componentes del sistema, facilitando la implementación de soluciones más robustas y escalables.



