

# DATA SCIENCE



---

Federico Baiocco  
baioccofed@gmail.com  
3512075440



# Clase 12 - Agenda

## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

---

- Objetos
- Clases
- Práctica
- Kahoot de repaso



# Programación orientada a objetos

---

¿ Qué es un objeto ?

# Objetos



En python **todo es un objeto**. Cuando creamos una variable y le asignamos un valor, esa variable que creamos es un objeto. Una función también es un objeto; las listas, tuplas, diccionarios, sets, ... son objetos.

De forma simple, cuando hablamos de objetos en programación, nos referimos a algo que agrupa variables y funciones.

Los objetos están definidos por **clases**.

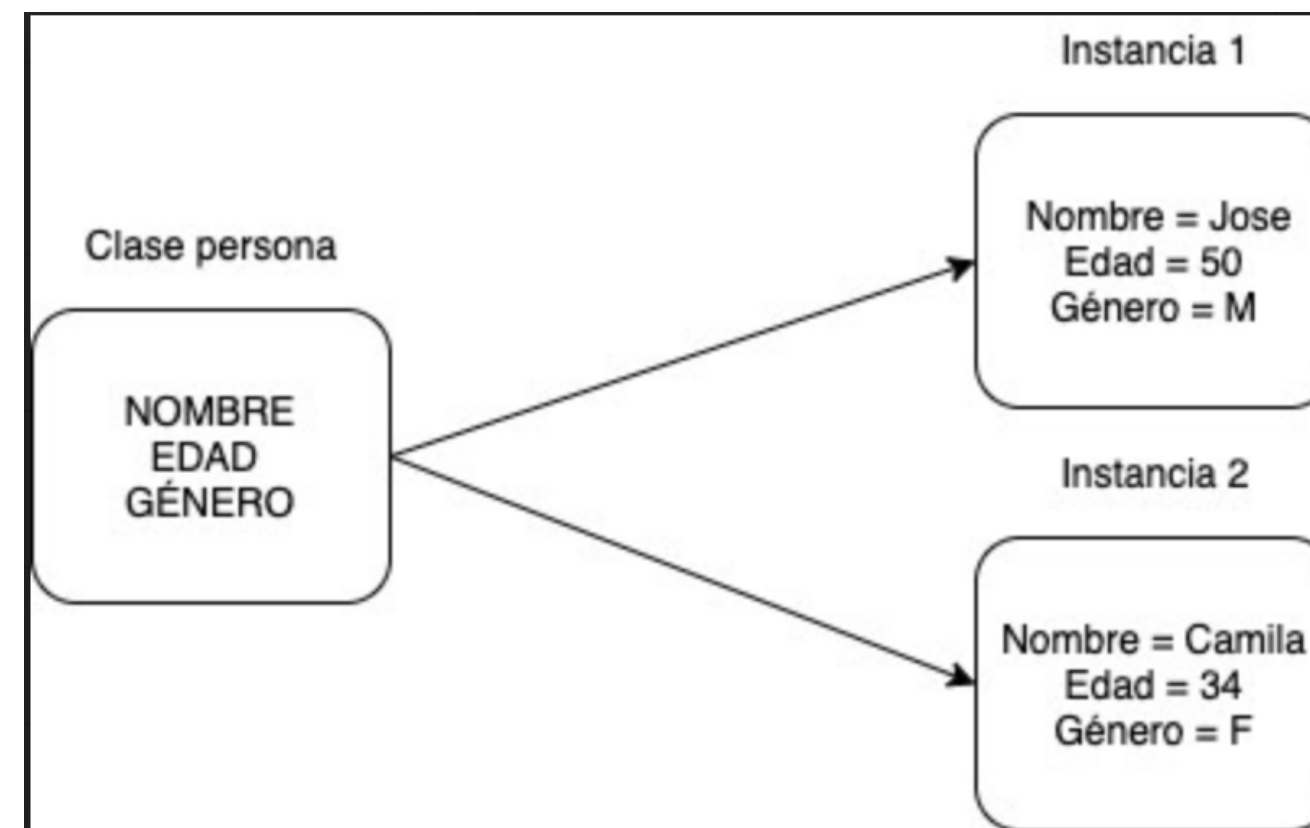
# Clases



La clase, es una especie de "plantilla" que define los **atributos** y **métodos** de los objetos.

- Atributos: Por ejemplo edad, nombre y género de una persona
- Métodos: Funciones propias de una clase

Una vez definida una clase (plantilla) podemos **instanciar** objetos de dicha clase.





**Abrimos notebook POO**

**Kahoot!**

**Terminamos el primer módulo...**  
**¿ Cómo vienen hasta ahora ?**







# Preguntas?

---

## **Para la próxima clase:**

- Terminar ejercicios.