Modelaje y especificación

**10/08/12**

-Divide y vencerás

**Programación Orientada a objetos.**

**+Objetos**

Pueden ser simples como un cuadrado o complejos como un ser humano.

Pueden ser reales o imaginarios.

-Cada objeto tiene una serie de atributos. (Son las características de cada objeto) Estos atributos pueden se numéricos, de texto, lógicos, decimales…

Los atributos pueden ser constantes y variables.

-Tienen manejo de mensajes

**+Parámetros**

-Son los datos que van dentro del mensaje.

EJ: La gasolina del carro, al digitar una suma de 100mil pesos y retorna la cantidad de galones

**+métodos**

**+Clases**

Son la representación de objetos.

**+Tipos de datos**