

**1. Paradigmas de programación**

- 1.1. Programación desordenada
- 1.2. Programación estructurada
- 1.3. Programación modular
- 1.4. Programación orientada a objetos

**2. Elementos de la programación orientada a objetos**

- 2.1. Objetos
  - 2.1.1. Atributos
  - 2.1.2. Métodos
- 2.2. Clases
- 2.3. Mensajes

**3. Características de la programación orientada a objetos**

- 3.1. Abstracción
- 3.2. Encapsulamiento
- 3.3. Modularidad
- 3.4. Ocultación
- 3.5. Herencia
  - 3.5.1. Herencia simple
  - 3.5.2. Herencia múltiple
- 3.6. Polimorfismo

**4. Tipos de lenguajes orientados a objetos**

- 4.1. Puros
- 4.2. Híbridos
- 4.3. Basados en objetos
- 4.4. Basados en clases
- 4.5. Orientados a objetos

**5. Metodología orientada a objetos: UML**

- 5.1. Representaciones básicas
- 5.2. Diagramas