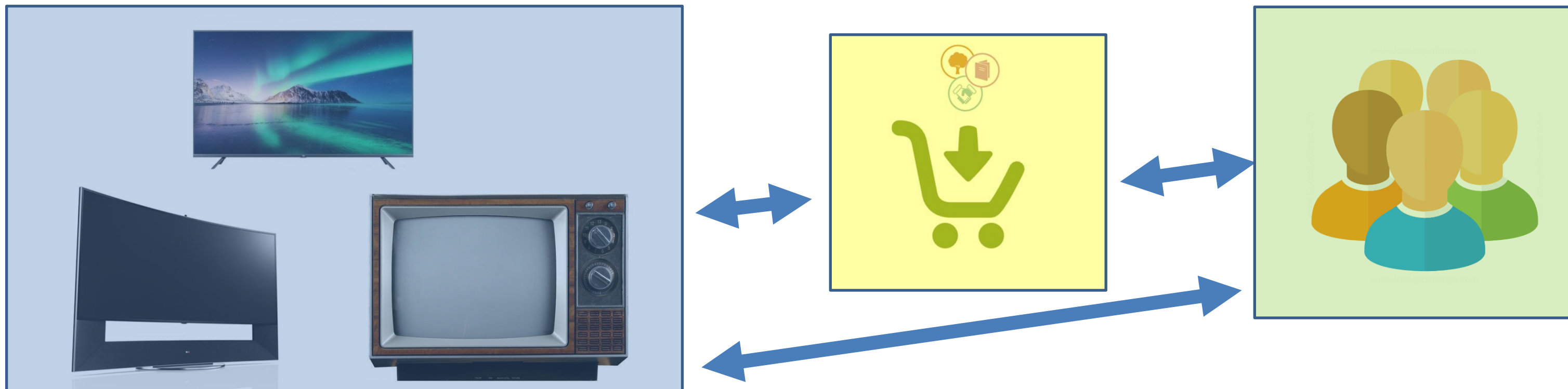


THE BRIDGE

Programación orientada a objetos

Programación orientada a objetos (OOP)

- La programación Orientada a objetos (**OOP**) es una forma especial de programar, más cercana a como se expresan las cosas en la vida real
- El elemento principal es el **objeto**, el cual es una unidad que contiene características (atributos) y funcionalidades (métodos)
- Ejemplo: tienda online para vender televisiones



Objetos

ATRIBUTOS

Marca
Precio
Color
Pulgadas
Peso



MÉTODOS

Agregar al carrito
Consultar precio
Aplicar cupón
Quitar del carrito

ATRIBUTOS

Nombre
Apellidos
Correo
Contraseña
Dirección

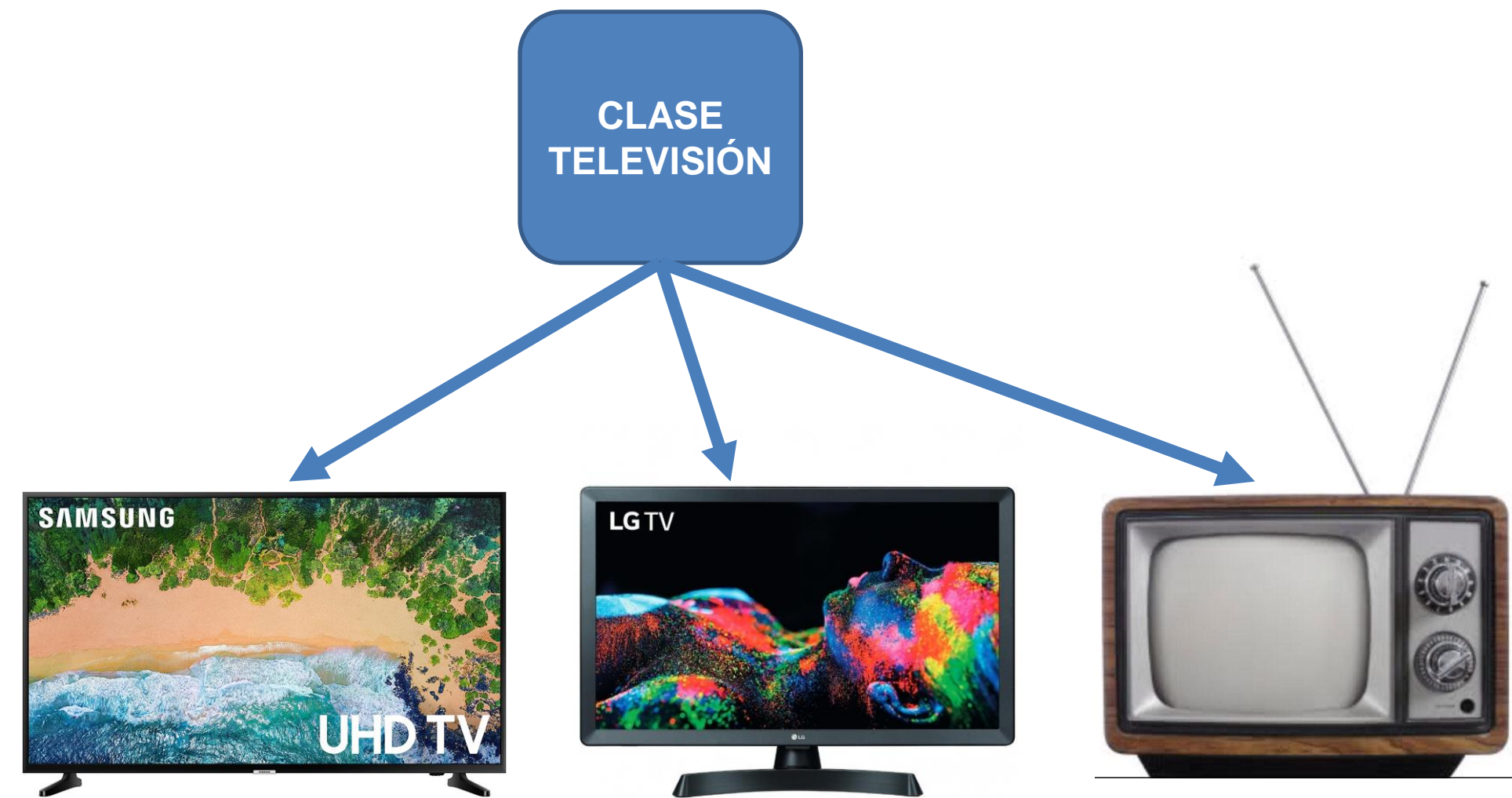
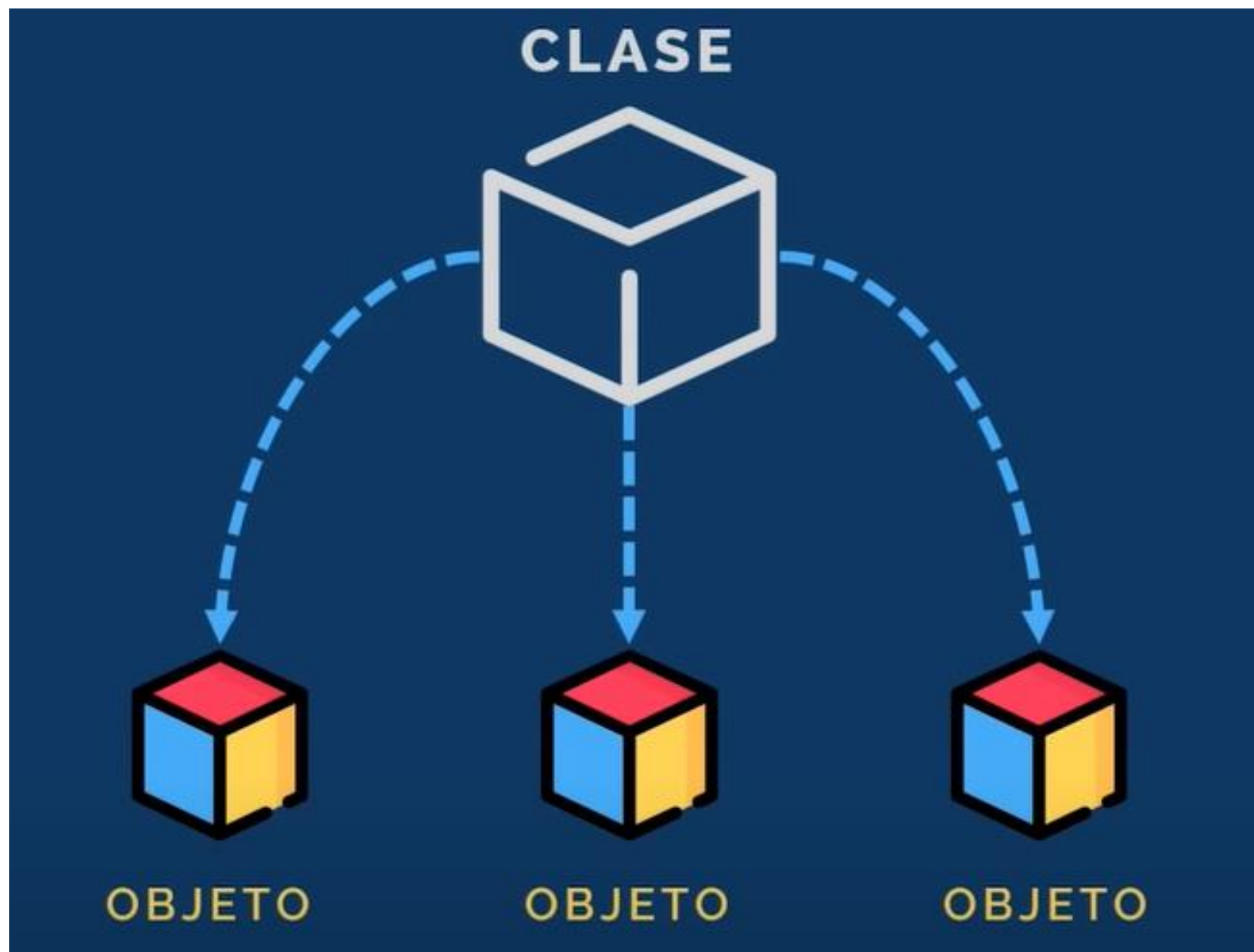


MÉTODOS

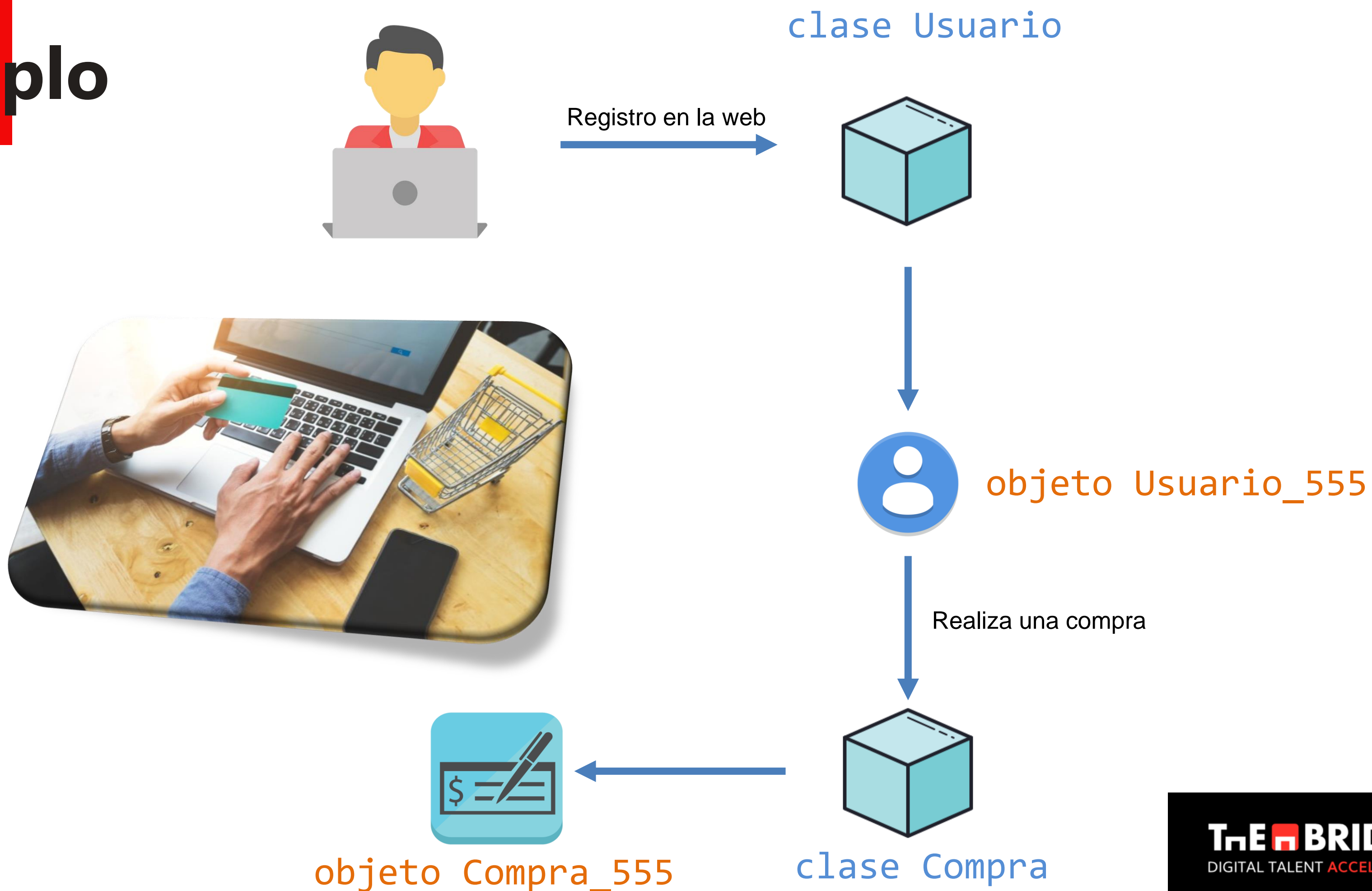
Iniciar sesión
Cerrar sesión
Editar perfil
Cambiar contraseña
Pagar

Clases

- Son las “plantillas” o “moldes” que permiten crear objetos
- El proceso de crear un objeto a partir de una clase se denomina **instanciar**

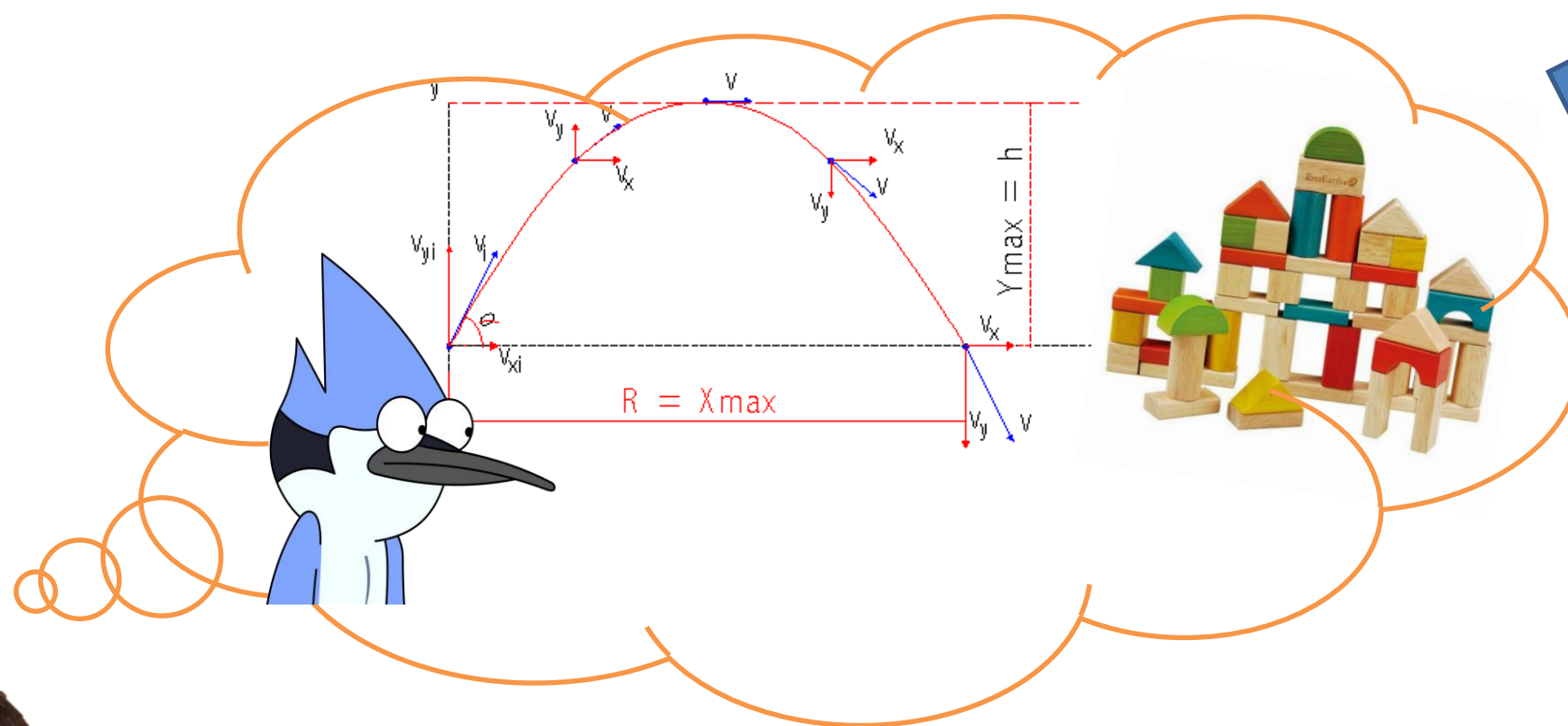


Ejemplo



Otro Ejemplo

- Quiero implementar un juego



```
dynamicsnippets.py x  zc.py x  untitled* x  Default.sublime-keymap x
77         <binding key="ctrl+alt+enter" command="zenCoding html
78         <context name="selector" value="text.html, text.xml"/>
79         </binding>
80
81         doctype is html
82         """
83
84         return expand_abbr(abbr, doctype)
85
86 class ZenCSSMnemonic(sublimeplugin.WindowCommand):
87     " Insert css snippets from QuickPanel "
88     def run(self, window, args):
89         display = [u'%-20s %s' % i for i in css_sorted]
90         window.showQuickPanel(['', 'zenCSS', [i[0] for i in css_sorted], display])
91
92 class ZenCSS(TabTriggeredBase):
93     def create_snippet(self, abbr):
94         if abbr in css_snippets:
95             snippet = expand_abbr(abbr, 'css')
96             return (snippet if snippet.endswith(';') else snippet + ';') + '\n'
97
98 class ZenHTML(TabTriggeredBase):
99     def create_snippet(self, abbr):
100         return expand_abbr(abbr, 'html')
101
102 #####
```



Otro Ejemplo

- ¿Qué clases implemento?



clase Pajaro

Color
Tamaño
Peso
Nivel

volar()
gritar()
chocar()



clase Tirachinas

Angulo
Posición

lanzar(Pajaro)
cargar(Pajaro)

Gracias

Rafa Zambrano

rafael@thebridgeschool.es