

Programación orientada a objetos

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Perspectiva histórica	2
1.2. Lenguajes orientados a objetos	2
2. Conceptos básicos	2
2.1. Clase	2
2.2. Objeto	2
2.3. Identidad	2
2.4. Estado	2
2.5. Propiedad	2
2.6. Paso de mensajes	2
2.7. Método	2
2.8. Encapsulación	2
2.9. Herencia	2
2.10. Polimorfismo	2
3. Uso básico de objetos	2
3.1. Instanciación	2
3.2. Propiedades	2
3.3. Referencias	2
3.4. Clonación de objetos	2
3.5. Comparación de objetos	2
3.6. Destrucción de objetos	2
3.7. Métodos	2
3.8. Constantes	2
3.9. Ejemplo: Las cadenas (clase <code>String</code>)	2
4. Lenguaje UML	2
4.1. Diagramas de clases	2
4.2. Diagramas de objetos	2
4.3. Diagramas de secuencia	2

1. Introducción

1.1. Perspectiva histórica

1.2. Lenguajes orientados a objetos

2. Conceptos básicos

2.1. Clase

2.2. Objeto

2.2.1. La antisimetría dato-objeto

2.3. Identidad

2.4. Estado

2.5. Propiedad

2.6. Paso de mensajes

2.7. Método

2.8. Encapsulación

2.9. Herencia

2.10. Polimorfismo

3. Uso básico de objetos

3.1. Instanciación

3.1.1. `new`

3.1.2. `instanceof`

3.2. Propiedades

3.2.1. Acceso y modificación

3.3. Referencias

2

3.4. Clonación de objetos

3.5. Comparación de objetos

3.6. Destrucción de objetos