

Programación orientada a objetos

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Introducción
2. Conceptos básicos
3. Uso básico de objetos
4. Clases básicas
5. Lenguaje UML

1. Introducción

1.1 Perspectiva histórica

1.2 Lenguajes orientados a objetos

1.1. Perspectiva histórica

1.2. Lenguajes orientados a objetos

2. Conceptos básicos

2.1 Clase

2.2 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

2.1. Clase

2.2. Objeto

2.2. 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

3.2 Propiedades

3.3 Referencias

3.4 Clonación de objetos

3.5 Comparación de objetos

3.6 Destrucción de objetos

3.7 Métodos

3.8 Constantes

3.1. Instanciación

3.1. new

3.1. isinstance

3.2. Propiedades

3.2. Acceso y modificación

3.3. Referencias

3.4. Clonación de objetos

3.5. Comparación de objetos

3.6. Destrucción de objetos

3.6. Recolección de basura

3.7. Métodos

3.8. Constantes

4. Clases básicas

4.1 Cadenas

4.2 *Arrays*

4.3 Clases *wrapper*

4.1. Cadenas

4.1. Inmutables

String

4.1. Mutables

`StringBuffer`

`StringBuilder`

4.1. Conversión a String

4.2. Arrays

4.3. Clases *wrapper*

4.3. Conversiones de empaquetado/desempaquetado (*boxing/unboxing*)

5. Lenguaje UML

5.1 Diagramas de clases

5.2 Diagramas de objetos

5.3 Diagramas de secuencia

5.1. Diagramas de clases

5.2. Diagramas de objetos

5.3. Diagramas de secuencia