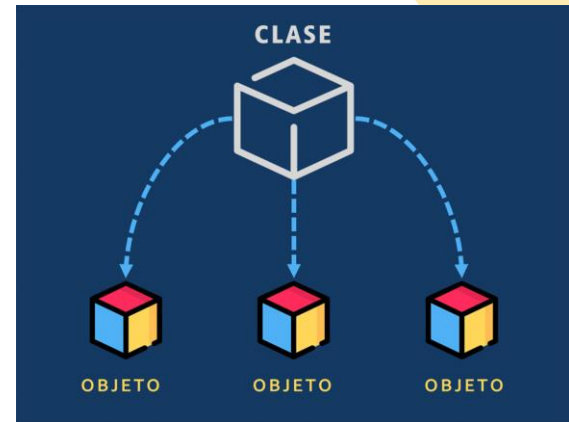
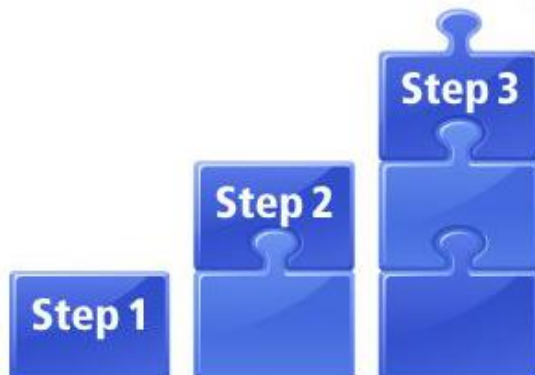


## Programación Orientada a Procedimientos

- ✓ Programación Procedimental
- ✓ Paradigma de Procedimientos
- ✓ Lenguajes de bajo / alto nivel
- ✓ Alto Nivel → Programación Funcional
- ✓ Serie de Instrucciones
- ✓ Paso a Paso
- ✓ Se basa en Procedimientos (Rutinas)



## Programación Orientada a Objetos (POO)

- ✓ POO / OOP (en inglés)
- ✓ Soluciones de Programación por medio de “Objetos”
- ✓ Objeto → unidad básica de este tipo de programación
- ✓ Objetos que simulan la realidad y la vida
- ✓ Un objeto con características (atributos) y comportamiento (métodos)

# Clase → Fábrica de Objetos



## Características

- Marca
- Color
- Tipo
- Precio
- No. de Puertas
- Tipo Combustible
- Cilindros
- Transmisión

## Acciones

- Encender
- Avanzar
- Retroceder
- Detener
- Apagar

## Características

- Nombre
- Especie
- Color
- Edad

## Acciones

- Comer
- Dormir
- Correr

**Características / Propiedades**  
**Atributos**

**Acciones / Comportamiento**  
**Métodos**