

POO. Características

- ◆ **Encapsulamiento.** Indica el hecho de que los objetos encapsulan datos y métodos. Una clase se compone tanto de variables (**propiedades**) como de funciones y procedimientos (**métodos**). De hecho no se pueden definir variables (ni funciones) fuera de una clase (es decir, en los programas orientados a objetos no hay **variables globales**).
- ◆ **Ocultación.** Durante la creación de las clases de objetos, hay métodos y propiedades que se crean de forma **privada**. Es decir, hay métodos y propiedades que sólo son visibles desde la propia clase, pero que no son accesibles desde otras clases. Cuando la clase está ya creada y compilada, esta zona privada permanece oculta al resto de clases. De esta forma se garantiza la independencia entre clases.
- ◆ **Polimorfismo.** Cada método de una clase puede tener varias definiciones distintas. En el caso del parchís: **partida.empezar(4)** empieza una partida para cuatro jugadores, **partida.empezar(rojo, azul)** empieza una partida de dos jugadores para los colores rojo y azul; estas son dos formas distintas de emplear el método **empezar**, por lo tanto este método es polimórfico. Esto simplifica la programación y reutilización de clases.
- ◆ **Herencia.** Mediante la POO podemos definir clases que utilicen métodos y propiedades de otras (que hereden dichos métodos y propiedades). De esta forma podemos establecer organizaciones jerárquicas de objetos.