



Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Metodologías del desarrollo de software	<b>Apellidos:</b> Gonzalez Alvarez	22/01/2023
	<b>Nombres:</b> Samuel Sebastian	
	<b>Paralelo:</b> Segundo "C"	

## Se solicita investigar Conceptos básicos de la orientación a objetos.

La programación orientada a objetos (POO) es un paradigma de programación que se basa en la abstracción de los objetos del mundo real y su representación en el código. La POO se basa en la idea de que todo en un programa, desde los datos hasta las acciones, puede ser representado como un objeto con propiedades y comportamientos.

Los conceptos básicos de la POO incluyen:

**Clases:** que definen los atributos y comportamientos de un objeto. Una clase es una plantilla para crear objetos.

**Objetos:** son instancias de una clase, cada objeto tiene su propia copia de los atributos Y métodos de la clase.

**Encapsulamiento:** es la técnica de ocultar los detalles internos de un objeto y exponer solo los atributos y métodos necesarios para interactuar con él.

**Herencia:** es la capacidad de una clase para heredar los atributos y métodos de otra clase.

**Polimorfismo:** es la capacidad de un objeto de ser manipulado tanto en atributos como métodos dependiendo de lo que la instancia requiera.

**Abstracción:** Es el proceso de simplificar una realidad compleja, mediante la identificación de las características esenciales de un objeto o sistema, y representarlos mediante una clase o interfaz.

**Modularidad:** es la capacidad de dividir un sistema en módulos independientes, cada uno con una función específica.

La POO permite una mayor reutilización de código, mayor claridad y legibilidad del código, ya que se basa en una representación más cercana al mundo real, y una mayor capacidad para manejar problemas complejos.



Instituto Superior Tecnológico  
**GUAYAQUIL**



## **Bibliografía**

<https://profile.es/blog/que-es-la-programacion-orientada-a-objetos/>