

**Actividad:**

**Taller de conceptos y principios de programación orientada a objetos**

**GA4-220501095-AA2-EV01**

**Aprendiz:**

**Wilmer Jair Espinosa Silva**

**CC: 1.095.910.391**

**Instructor:**

**ISRAEL ARBONA GUERRERO**

Servicio Nacional de aprendizaje-SENA

**Curso: TECNOLOGÍA EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE**

**Ficha: 2455285**

- Realizar un glosario de terminología utilizada en la POO, cada término debe ser explicado con sus propias palabras.

E	A	R	E	V	Z	R	U	O	M	S	I	F	R	O	M	I	L	O	P
N	A	D	A	U	T	X	H	M	O	M	N	M	B	Z	S	R	T	Y	Z
C	S	Z	R	G	U	U	F	R	K	O	B	J	E	T	O	S	B	M	D
A	N	A	Q	F	O	K	Y	P	Z	Z	X	C	Y	U	M	P	I	U	W
P	Y	N	V	Z	S	D	P	A	I	Y	C	A	N	H	I	I	G	L	G
S	X	L	J	O	P	O	T	N	J	G	H	O	B	H	Z	P	G	V	D
U	A	M	K	A	O	O	I	A	S	A	F	N	M	S	X	L	H	F	S
L	A	S	H	A	T	R	I	B	U	T	O	S	T	V	A	D	M	O	N
A	F	O	J	J	T	E	M	S	C	U	V	T	H	G	U	T	O	N	T
M	Z	D	S	B	N	Y	H	T	C	L	A	S	E	S	V	S	V	H	U
I	P	O	U	P	Y	E	Z	R	X	N	U	A	R	J	E	I	F	S	T
E	O	T	K	L	C	Z	M	A	Z	B	M	E	E	P	T	Y	T	A	X
N	G	E	G	T	E	A	U	C	A	J	N	Y	N	R	G	A	E	E	D
T	A	M	N	V	M	A	Y	C	Z	C	A	X	C	D	S	O	S	E	F
O	W	Q	R	T	U	S	A	I	A	S	V	H	I	X	U	E	S	G	W
T	J	I	R	Y	M	S	D	O	X	L	R	K	A	B	Z	T	Y	I	O
C	M	O	H	G	A	U	Y	N	A	B	T	E	S	O	T	N	E	V	E

- En su propio concepto explicar cuáles son las características y los principios o pilares básicos.
- **POO:** Programación Orientada a Objetos
- **Clases:** Una clase es una plantilla para el objetivo de la creación de objetos de datos según un modelo predefinido
- **Herencias:** Permite que se puedan definir nuevas clases basadas de unas ya existentes a fin de reutilizar el código
- **Objetos:** Es una unidad dentro de un programa informático que tiene un estado, y un comportamiento.
- **Métodos:** Es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones
- **Eventos:** Los Eventos son las acciones sobre el programa
- **Atributos:** Son las características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades.
- **Abstracción:** consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan
- **Encapsulamiento:** Es cuando limitamos el acceso o damos un acceso restringido de una propiedad a los elementos que necesita un miembro y no a ninguno más.
- **Polimorfismo:** se refiere a la propiedad por la que es posible enviar mensajes sintácticamente iguales a objetos de tipos distintos. El único requisito que deben cumplir los objetos que se utilizan de manera polimórfica es saber responder al mensaje que se les envía.