**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.