Anderson Joan Guevara Cueva

Resumen

¿Qué es programación orientada objetos (POO)?

Que en programación existe un paradigma de programación que significa formas de programar, la forma que aprendimos a programar es la secuencial de arriba hacia abajo, pero en la programación orientada a objetos es distinto por que cada elemento de un objeto tiene sus propios datos y distinto comportamiento o funcionalidad . Pasamos de tener un código secuencial, a un sistema donde tenemos los objetos separados y que se comunican entre ellos y es mas fácil manejar y mantener un sistema podemos agregar otros objetos o tributos a los que ya existen, los datos son **atributos** y la funcionalidad tiene **métodos** ;Ejemplo:

-**Atributos** :nombre, apellido, correo, contraseña.

-**Metodos** :iniciar sesión ,editar perfil ,cambiar contraseña, etc.

Usando algo llamado clase es una plantilla un molde estructura básica del objeto usuario atributos y métodos, es decir un usuario para registrarse utiliza la plantilla clase para crear a través de eso otros objetos y eso se llama **instanciar** con una sola clase usuario poder crear muchos objetos usuario.

Proceso de registro invoca ala clase usuario y crea un objeto usuario y un id

Como paradigma la POO tiene cuatro pilares.

**Abstracción:** usuario , cursos ,publicaciones .

**Encapsulamiento:** las restricciones que no pueden acceder a otros objetos o clases

**Polimorfismo**: las notificaciones para el usuario, empresa o slack y web . pero cada una tiene diferente respuesta de la misma notificación.

**Herencia:** atributos y funcionalidades o métodos un ejemplo seria aeredar de la clase usuario podemos hacer distintos usuarios invitados.