

## 3.A. Introducción y conceptos de la POO

Marcar como hecha

### 1. Introducción.

Si nos paramos a observar el mundo que nos rodea, podemos apreciar que casi todo está formado por **objetos**. Existen coches, edificios, sillas, mesas, semáforos, ascensores e incluso personas o animales. **Todos ellos pueden ser considerados objetos, con una serie de características y comportamientos.** Por ejemplo, existen coches de diferentes marcas, colores, etc. y pueden acelerar, frenar, girar, etc., o las personas tenemos diferente color de pelo, ojos, altura y peso y podemos nacer, crecer, comer, dormir, etc.



Los programas son el resultado de la búsqueda y obtención de una solución para un problema del mundo real. Pero ¿en qué medida los programas están organizados de la misma manera que el problema que tratan de solucionar? La respuesta es que muchas veces los programas se ajustan más a los términos del sistema en el que se ejecutarán que a los del propio problema.

Si redactamos los programas utilizando los mismos términos de nuestro mundo real, es decir, utilizando objetos, y no los términos del sistema o computadora donde se vaya a ejecutar, conseguiremos que éstos sean más legibles y, por tanto, más fáciles de modificar.

Esto es precisamente lo que pretende la **Programación Orientada a Objetos (POO)**, en inglés **OOP (Object Oriented Programming)**, establecer una serie de técnicas que permitan trasladar los problemas del mundo real a nuestro sistema informático. Ahora que ya conocemos la sintaxis básica de Java, es el momento de comenzar a utilizar las características orientadas a objetos de este lenguaje, y estudiar los conceptos fundamentales de este modelo de programación.

◀ Orientaciones para el alumno UT03.

Ir a...

3.B. Objetos y clases. ▶

