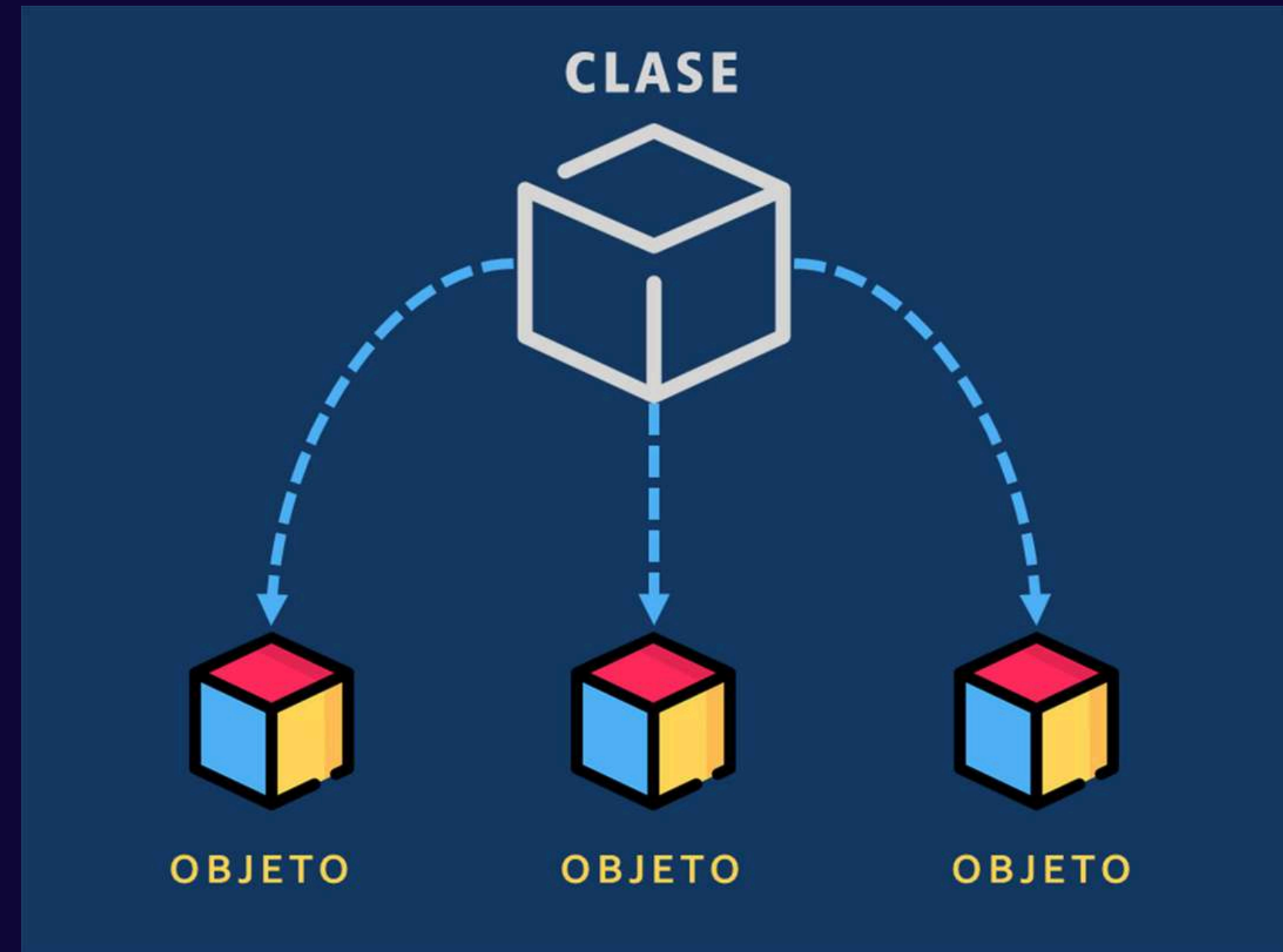


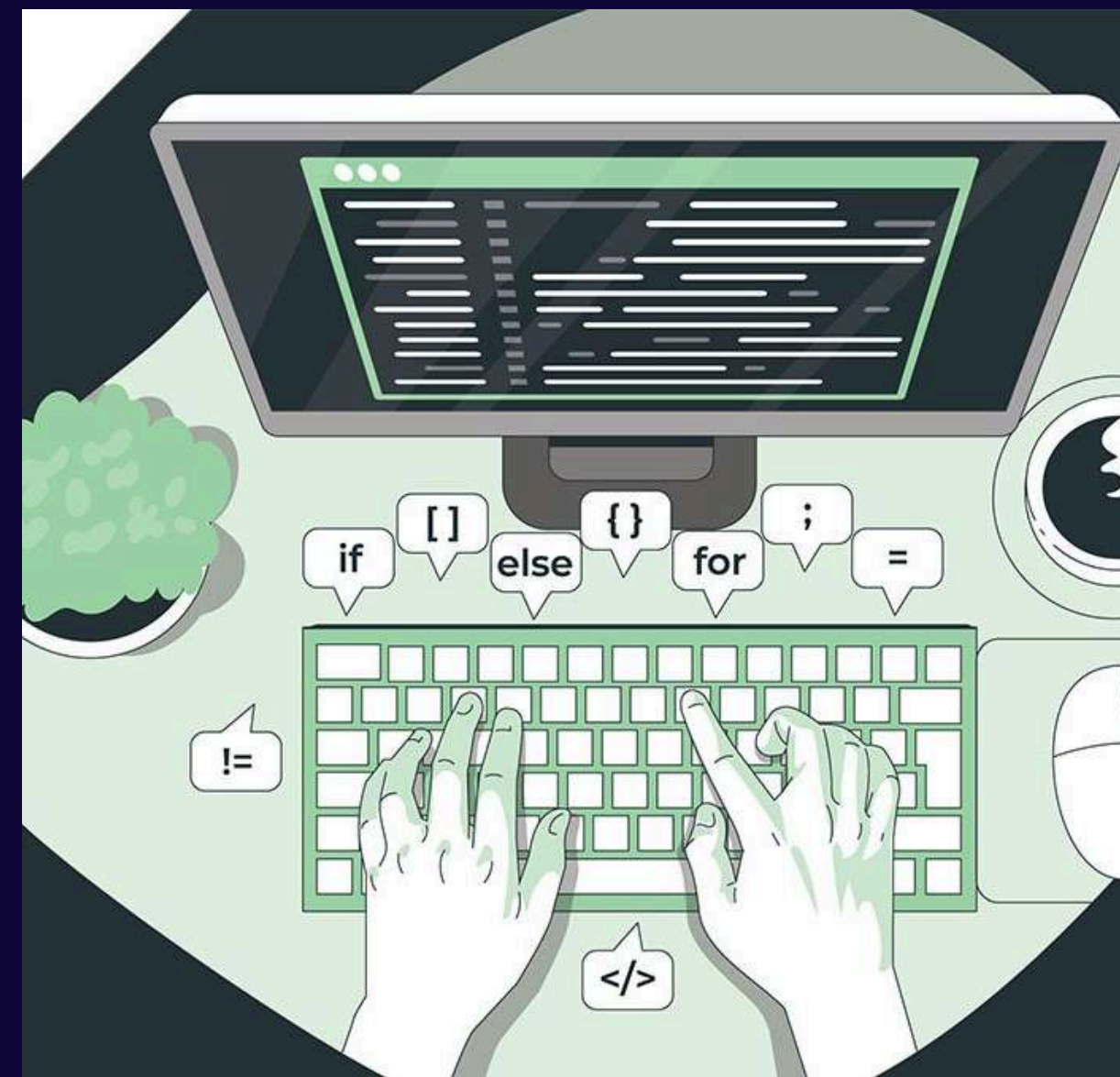
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

TEMA: 2.5



PARADIGMA DE PROGRAMACIÓN

Es una **forma de pensar y organizar el código**, su base está en representar el mundo real mediante objetos, cada uno con atributos y comportamientos propios.

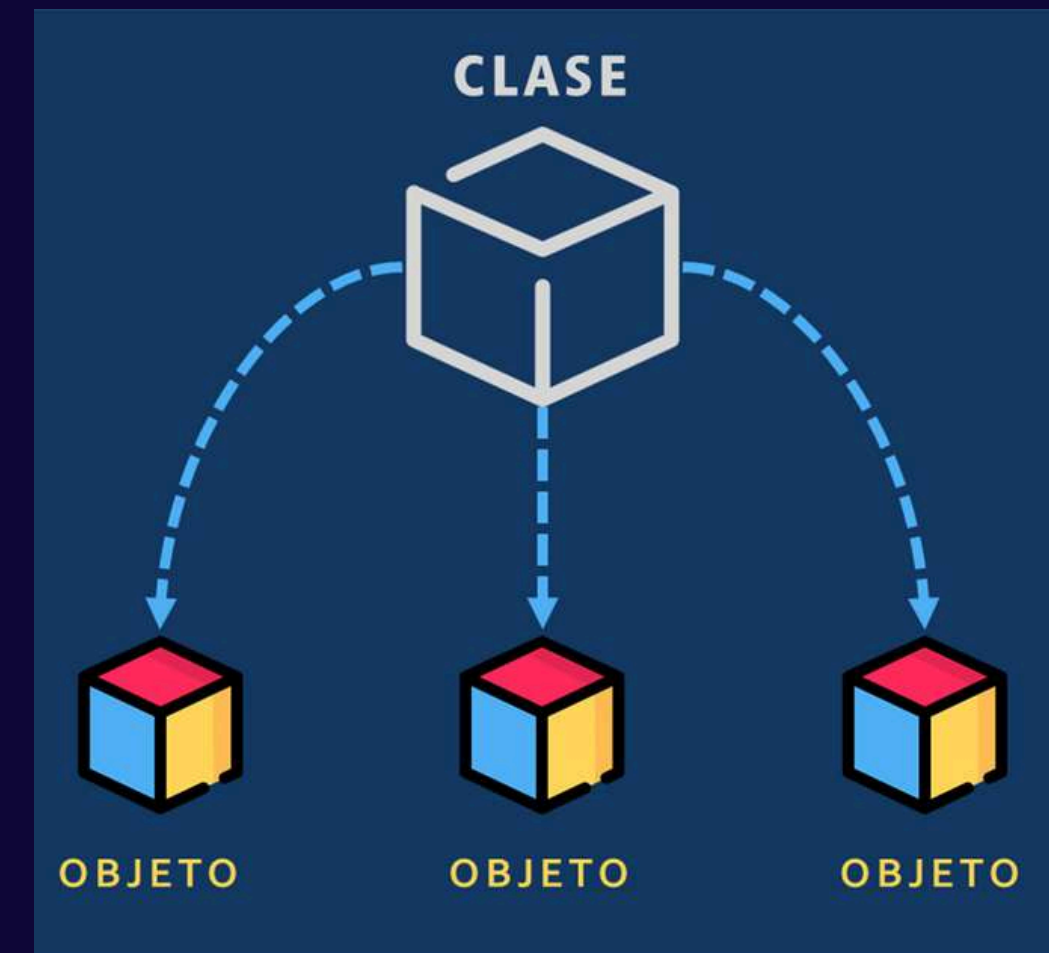


CLASES:

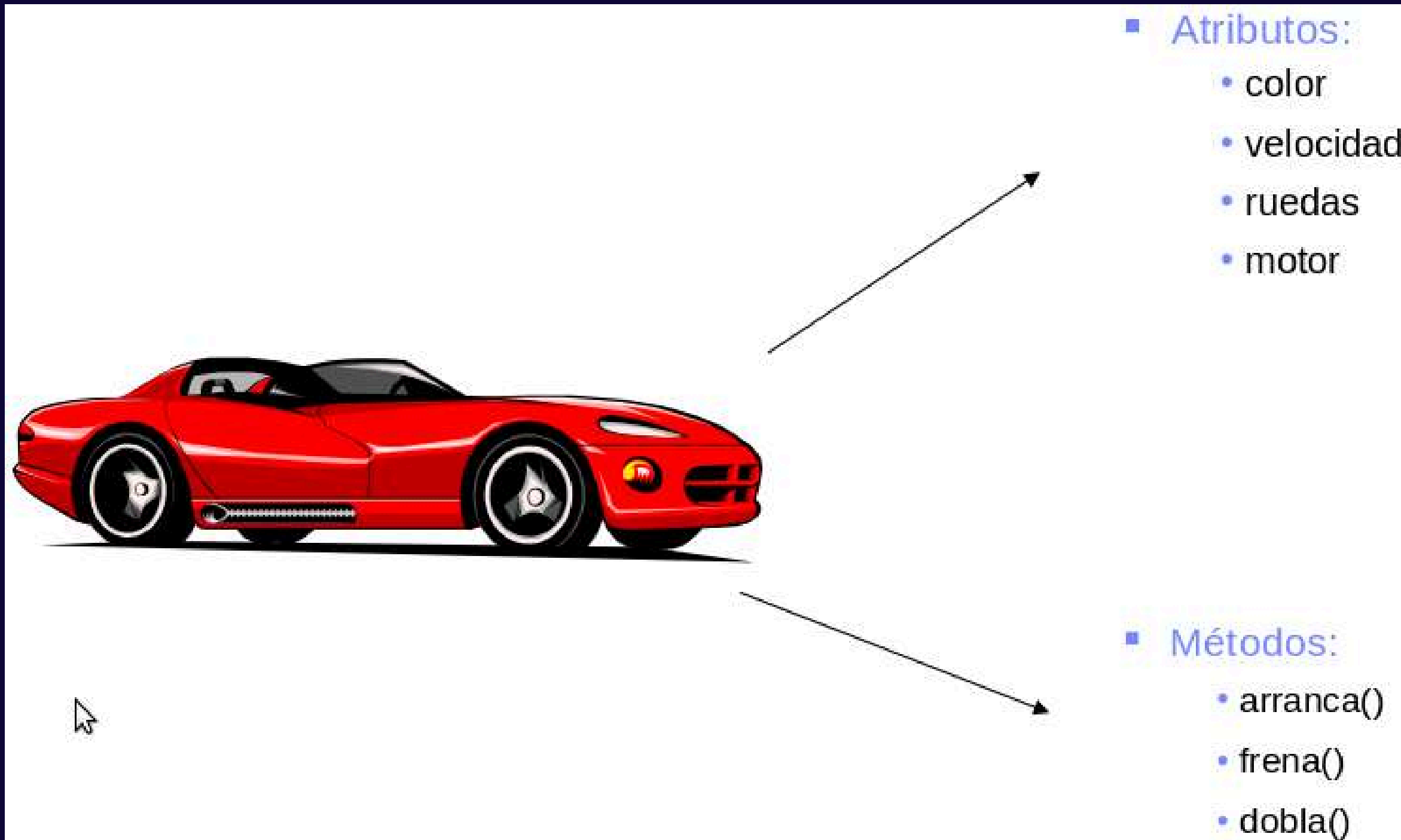
- Son moldes o plantillas que definen cómo serán los objetos, a partir de una clase se pueden crear múltiples objetos con las mismas características.

OBJETO:

- Todo se basa en objetos que representan cosas del mundo real o abstracto.



EJEMPLO VISUAL DE OBJETO Y CLASE



A red sports car is shown in profile. Two arrows originate from the car: one points to a list of attributes and the other points to a list of methods.

- **Atributos:**
 - color
 - velocidad
 - ruedas
 - motor
- **Métodos:**
 - arranca()
 - frena()
 - dobla()

4 PILARES DE LA POO

ENCAPSULAMIENTO:

Consiste en proteger y organizar los datos de un objeto, evitando que sean modificados directamente desde fuera

ABSTRACCIÓN:

Simplificar la complejidad de un sistema mostrando solo lo esencial y ocultando los detalles internos.



4 PILARES DE LA POO

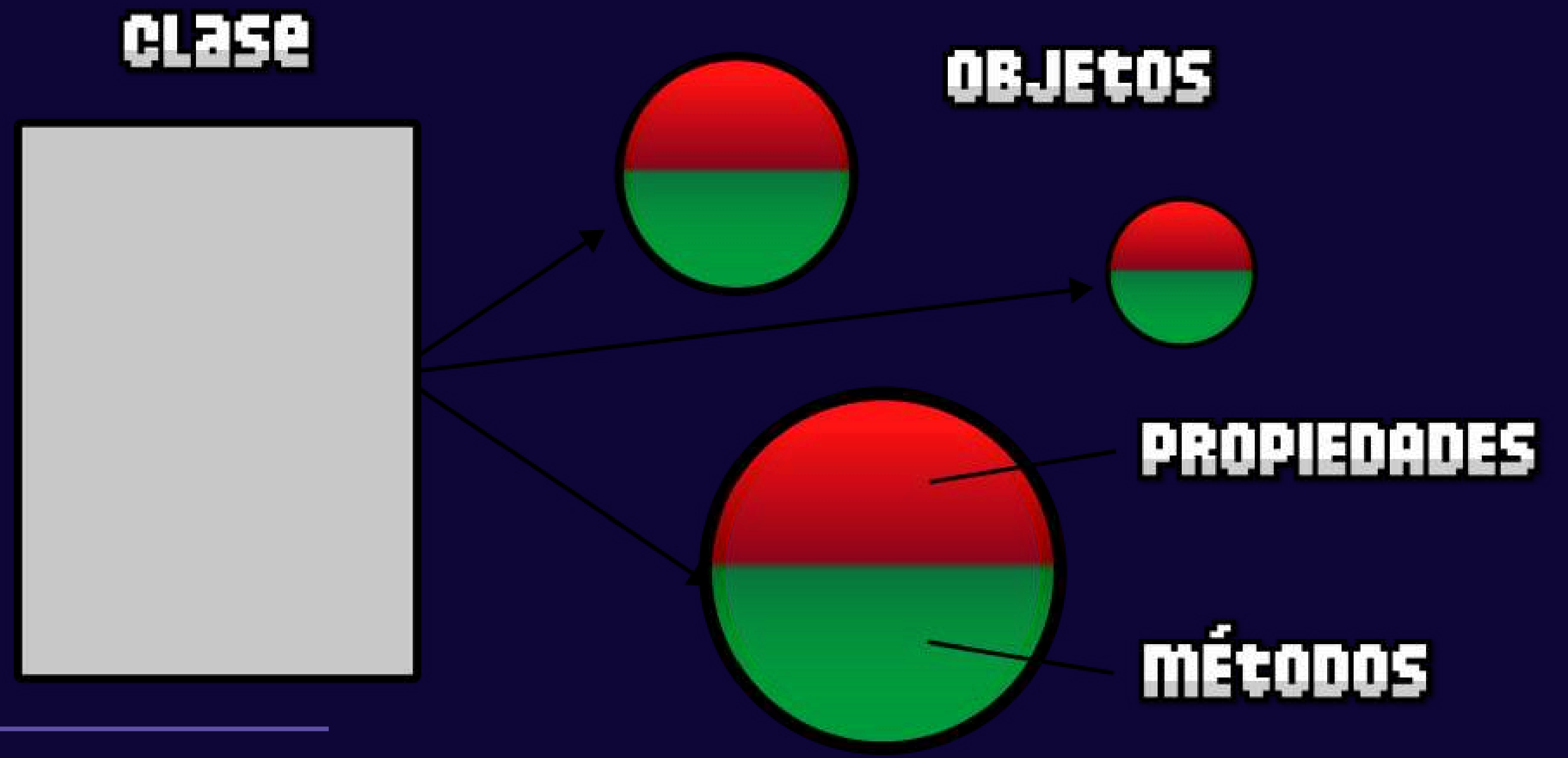
HERENCIA:

Es la capacidad de una clase de reutilizar y extender código de otra clase existente.

POLIMORFISMO:

Significa que un mismo mensaje o método puede tener distintos comportamientos según el objeto que lo ejecute.





MUCHAS GRACIAS
