

Programación orientada a objetos

Objetos

- Estamos rodeados de objetos.
- Los seres humanos pensamos en términos de objetos.

Atributos

- A todos los objetos les podemos asignar atributos, por ejemplo, color, textura, peso, entre otros.

Comportamientos

Todos los objetos tienen comportamiento

- un balón rueda
- Un balón rebota

- Un bebé gatea
- Un bebé come

Clase

- Una Clase se define como la generalización de un objeto en particular. Es decir, una clase representa a una familia de objetos concretos.

Programación orientada a objetos

- La programación orientada a objetos expresa un programa como un conjunto de estos objetos, que colaboran entre ellos para realizar tareas.
- Proporciona una forma mas natural e intuitiva de desarrollar el proceso de programación.

Ejemplo:

definir clase Perro:

propiedad sexo en {macho, hembra}

propiedad color en {blanco, marrón, negro, mixto}

... otras propiedades ...

método paseo() devuelve cansancio

método comer(Comida) devuelve nada

... otros comportamientos ...

crear Fido:

método buscar() devuelve rama

propiedad vacunas colección

Fido.sexo = macho

Fido.color = marrón

crear Princesa:

Princesa.sexo = hembra

Princesa.color = blanco