

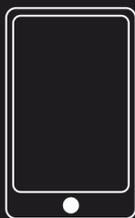


## Introducción a la programación

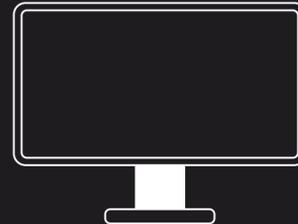
La Programación orientada a objetos (POO) facilita el diseño de soluciones computacionales, ya que esta se asemeja a la manera con la que expresamos las cosas en la vida real. Estamos acostumbrados a pensar en términos de objetos y eso mismo es lo que se hace en este tipo de paradigma de programación.

### ¿Qué se entiende por objetos?

Si miramos alrededor, estamos rodeados de objetos. Cualquier cosa que vemos es un objeto:



- Computadora
- Celular
- Pizarrón



Cada uno de ellos tiene dos componentes:

#### 1. Atributos

(Características de los objetos)

#### 2. Comportamientos

(Acciones que realizan los objetos)

Por ejemplo, los celulares tienen:

*Atributos o características:* marca, modelo, dimensiones, peso, color, sistema operativo, etcétera.

*Comportamientos:* hacer y recibir llamadas, enviar mensajes, transmitir datos, etcétera.

La clase es la descripción de un tipo de objeto, es decir, la clase indica qué atributos y comportamientos tienen los objetos de ese tipo.

Por ejemplo:

Es probable que cada uno de tus compañeros tenga un celular, y que cada uno de esos celulares cuente con atributos y comportamientos particulares.

La clase sería la estructura que describe los objetos de tipo celular, indicando qué atributos y comportamientos tienen todos los celulares.