

Clases y objetos en la programación orientada a objetos

Modalidad: curso e-Learning Duración: 10 horas

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

- Explicar las características del ciclo de desarrollo del software bajo el paradigma de orientación a objetos, distinguiendo la programación orientada a objetos como una fase dentro del mismo
- Describir y enumerar las características que definen un objeto, distinguiendo las diferencias entre los conceptos de objeto y clase.

CONTENIDOS

1. Distinguir el concepto de clase y sus atributos, métodos y mecanismo de encapsulación.
2. Análisis de los objetos: Estado, comportamiento e identidad.
3. Uso de objetos como instancias de clase. Instancia actual (this, self, current).
4. Identificación del concepto de programa en el paradigma orientado a objetos. POO = Objetos + Mensajes