



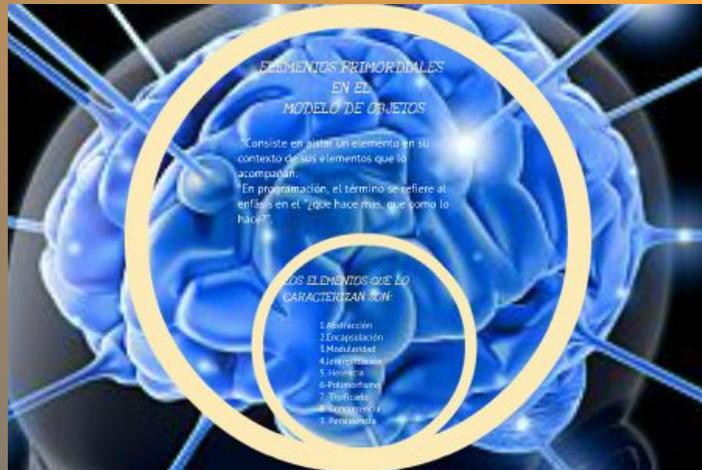
Nombre de alumno: JOSE EDUARDO GUILLEN GOMEZ

profesor: ANDRES ALEJADRO REYES

Grado: TERCER CUATRIMESTRE

FECHA: 05-08-2024

herencia, cohesión,
abstracción, polimorfismo,
acoplamiento y
encapsulamiento.



abstracción, encapsulación,
modularidad, jerarquía,
tipos, concurrencia y
persistencia.

Es la realización de un diseño representativo derivado de la naturaleza o del ser humano que puede ser realista, estilizada o semi abstracta



EDteam

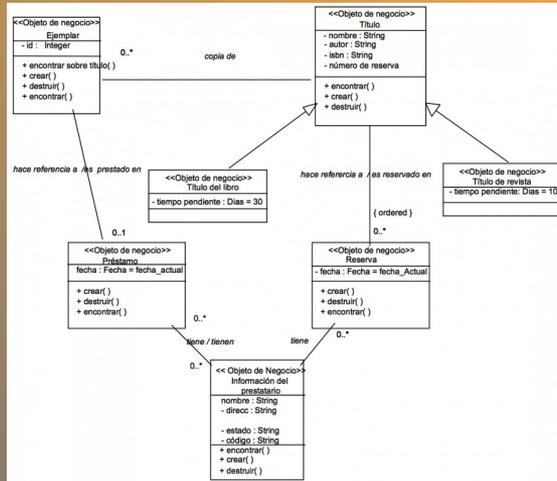
¿DISEÑAS? HABLEMOS DE LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO

 María Daniela Sánchez 



La programación estructurada prima el concepto de procedimientos o funciones sobre el de estructuras (se emplean principalmente funciones que procesan datos). La programación orientada a objetos, en cambio, primero se definen los objetos o estructuras para posteriormente solicitar la ejecución de sus métodos.

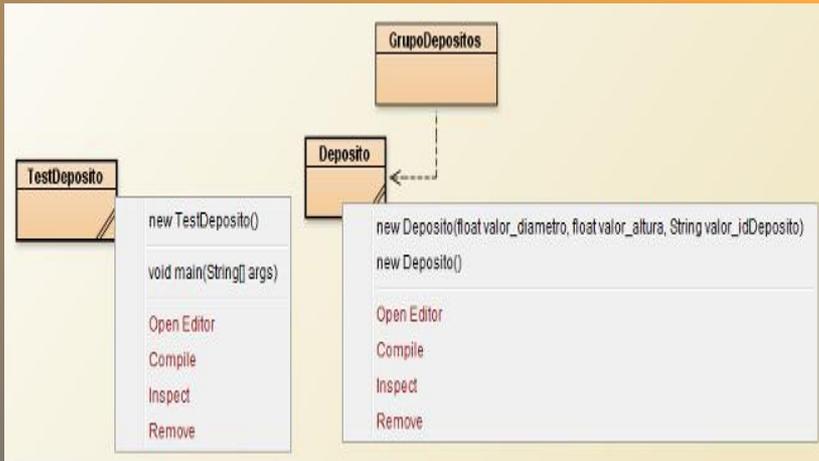
orientada a objetos es por lo tanto la implementación de tipos de datos abstractos o, en palabras más sencillas, la escritura de clases. En "runtime", instancias de estas clases -los objetos- cumplen con el objetivo del programa cambiando sus estatus.



consta de tres partes: inicio, desarrollo y cierre. El inicio (10% del tiempo) presenta el objetivo y motiva a los estudiantes. El desarrollo (65% del tiempo) es donde ocurren las principales actividades de aprendizaje.

Nombre : Contiene el Nombre de la Clase. Atributos : Representan las propiedades que caracterizan la clase. Métodos : Representan el comportamiento u operaciones, la forma como interactúa la clase con su entorno.

```
class Coche {  
    // Atributos  
    public int número_de_ruedas;  
    public int litros_gasolina;  
    public String modelo;  
  
    // Funciones o métodos  
    public void arrancar();  
    public void acelerar();  
    public void frenar();  
}
```



la clase que contiene el punto de entrada (método principal) de su programa