

# Mtro Omar Zárate Navarro

## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

<b>1. Unidad de aprendizaje</b>	<b>II. Fundamentos de Programación Orientada a Objetos.</b>
<b>2. Horas Teóricas</b>	7
<b>3. Horas Prácticas</b>	17
<b>4. Horas Totales</b>	24
<b>5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b>	El alumno codificará clases simples que contengan estructuras de control, tratamiento de cadenas de caracteres y conversión de datos mediante un lenguaje de programación para resolver problemas determinados.

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Encapsulamiento

Consiste en ocultar atributos de un objeto de manera que solo se pueda cambiar mediante operaciones definidas en ese objeto. Está estrechamente relacionado con la visibilidad.

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Especificadores o Modificadores de Acceso

Un **especificador** (modificador) de **acceso** o alcance es una palabra clave (reservada) que nos permite controlar nivel de alcance que tiene cada variable, método o clase. Existen tres public, protected, private.

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

**public.**- Un elemento publico o una clase publica, especifica un alcance total, cualquier clase o proceso externo tiene acceso a este elemento.

**private.**- Un elemento privado solo puede ser accedido por los elementos internos de la clase que los creo. También se llaman elementos utilería.

**protected.**- Los elementos protegidos son privados para todos los elementos externos, excepto para las clases derivadas o hijas

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Métodos Interfaz

Estos métodos nos sirven para acceder a los atributos de un objeto y controlar el flujo de datos de los mismos.

Estos métodos son conocidos como métodos Get y Set

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

**Métodos Get.**- Nos ayudan a leer los datos contenidos en los atributos.

**Métodos Set.**- Nos ayudan a guardar datos en los atributos del objeto.