



## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

### INTRODUCCIÓN A PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción a la herramienta de desarrollo
2. Paradigma orientado a objetos
3. Características de los objetos
4. Representación gráfica de objetos
5. Definición de clase: atributos y métodos
6. Memoria

### CLASES Y OBJETO

1. Modelamiento de clase
2. Creando tu primer objeto
3. Operaciones sobre archivos
4. Operaciones lógicas sobre archivos
5. Encapsulación: métodos getters y setters
6. Constructores
7. Implementación de funciones
8. Sobrecarga de operadores
9. Sobrecarga de métodos
10. Manejo de excepciones

### PILARES POO

1. Abstracción
2. Encapsulamiento
3. Herencia
4. Polimorfismo

