

# Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas

## Introducción

Para empezar miraremos algunos conceptos básicos de la programación orientada a objetos.

## Objetos

Un objeto es un elemento con diferentes atributos, un ejemplo sería el siguiente: Persona

- DNI
- Nombre
- Apellidos
- NumTelefono

## Métodos

Son funcionalidades aplicadas a cada objeto

From:  
<http://www.knoppia.net/> - Knoppia

Permanent link:  
<http://www.knoppia.net/doku.php?id=dad&rev=1695638932>

Last update: **2023/09/25 10:48**

