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

Métotos

Son funcionalidades aplicacas a cada objeto

From:

http://www.knoppia.net/ - Knoppia

Permanent link:

http://www.knoppia.net/doku.php?id=dad&rev=1695638944

Last update: 2023/09/25 10:49

