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:
https://www.knoppia.net/ - **Knoppia**

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

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