

**Subsecretaría de Educación Superior**





***Dirección General de Educación Superior Tecnológica***

**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SALINA CRUZ**

**CARRERA**

**INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES**

**MATERIA**

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

**ALUMNO**

**FLORES PACHECO LUIS ALBERTO**

**TRABAJO**

**SINTESIS RELACIÓN ENTRE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS Y PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA**

**NÚMERO DE CONTROL:**

**121020158**

**GRADO**

**I SEMESTRE GRUPO E-1**

**PROFESOR**

**MC. SUSANA MÓNICA ROMAN NAJERA**

**SALINA CRUZ, OAXACA., NOVIEMBRE DE 2012**

La programación orientada a objetos o también conocido como POO el cual   es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones, ya sea para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Este está basado en varias técnicas, incluyendo herencia, abstracción, polimorfismo y encapsulamiento. Se dice que su   uso se popularizó a principios de la década de los años 1990. Y que en   la actualidad, existe variedad de lenguajes de programación que soportan la orientación a objetos.

**Las características esenciales en la POO son: herencia es una propiedad que contiene los mismos atributos de la clase original, ya que al momento de crear un objeto nuevo copia las mismas características de la clase original, lo que distingue un objeto de otro objeto es la abstracción captando solamente las características esenciales del objeto, el polimorfismo como su nombre lo siguiere múltiples formas, es cuando se declara un objeto con el mismo nombre en diferentes clases y se hace diferente al responder la clase con código propio.**

La programación estructurada es una técnica para escribir programas (programación de computadora) de manera clara. Para ello se utilizan únicamente tres estructuras: secuencia, selección e iteración; siendo innecesario el uso de la instrucción o instrucciones de transferencia incondicional.

**En la programación estructurada podemos encontrar las estructuras de secuencia cuando solo participan operaciones, entradas y salidas, cuando el programa va hace una instrucción ejecutando una tras otra, en la estructura de selección ahí podemos encontrar dos alternativas equivale al ciclo if o else, y por ultimo tenemos la estructura iteraría también conocida como hacer-mientras-que, “while do”, que corresponde a la ejecución repetida de una instrucción, que cumple una determina condición.**

Una vez definidos, el programador puede invocar a un procedimiento desde otro. Típicamente un programa estructurado se realiza diseñando primeramente un conjunto de estructuras de datos, y posteriormente un conjunto de algoritmos (procedimientos) que actúan sobre esas estructuras de datos.

La   relación más común entre estos tipos de programación es que sirven para hacer trabajos con objetos y formas ya que se emplean para un mismo fin que es realizar y elaborar un nuevo tipo de programación basándose de lo ya mencionado.

**La programación estructurada y la orientación a objetos permiten a los programadores escribir código sin necesidad de conocer los detalles, las funciones de una librería y objetos respectivamente.**

**Lo realmente complicado de ambos paradigmas de programación es encontrar los modelos o patrones conceptuales correctos para el problema y no la implementación de los mismos.**

**FUENTES CONSULTADAS:**

Programación orientada a objetos versus programación estructurada: C++ y algoritmos. (2012). Internet. Fuera de línea. Pagina consultada el día 23 de noviembre de 2012. Pagina disponible en: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448146433.pdf>

Técnicas básicas de programación. (2012). Internet. En línea. Pagina consultada el día 24 de noviembre de 2012. Pagina disponible en: <http://es.wikibooks.org/wiki/Fundamentos_de_programaci%C3%B3n/T%C3%A9cnicas_b%C3%A1sicas_de_programaci%C3%B3n>

Relación Entre La p.o.o y La p.e. (2012). Internet. En línea. Pagina consultada el día 24 de noviembre de 2012. Pagina disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Relacion-Entre-La-p-o-o-y-La/3144905.html>