

¿QUÉ ES PROGRAMACIÓN?

La programación hace referencia al efecto de programar, es decir, de organizar una secuencia de pasos ordenados a seguir para hacer cierta cosa. Este término puede utilizarse en muchos contextos, por ejemplo: “Vamos a programar una salida para este fin de semana largo” o “La programación de ese canal de televisión está bien lograda”.

Programación en informática

En el ámbito de la informática, la programación refiere a la acción de crear programas o aplicaciones, a través del desarrollo de un código fuente, el cual se basa en el conjunto de instrucciones que sigue el ordenador para ejecutar un programa.

Estas instrucciones se encuentran escritas en lenguaje de programación que luego son traducidas a un lenguaje de máquina, que puede ser interpretado y ejecutado por el hardware del equipo (parte física del equipo). Dicho código fuente es creado, diseñado, codificado, mantenido y depurado a través de la programación, donde el principal objetivo a lograr es el desarrollo de sistemas que sean eficaces, accesibles y agradables o amigables para el usuario.

Los programas informáticos suelen seguir algoritmos, que son el conjunto de instrucciones que se encuentran organizadas y relacionadas entre sí de cierta manera y que permiten llegar a la solución de un problema, y que a su vez contienen módulos más pequeños que le aportan detalles más finos. Todo esto a escala de gran complejidad forma parte de la programación informática que permite trabajar al software de los equipos de computación y la cual suele ser llevada a cabo por técnicos o ingenieros en sistemas.

En los comienzos del desarrollo de la programación informática, se utilizaban lenguajes máquina muy básica y limitada como el sistema binario (uso de los números 0 y 1 en distintas combinaciones); más tarde comenzaron a surgir lenguajes que hacían uso de códigos de palabras, y luego, conjuntos de algoritmos mucho más complejos que se denominaron lenguajes de alto nivel.

Autor: María Estela Raffino. De: Argentina. Para: *Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/programacion/>

Fuente: <https://concepto.de/programacion/#ixzz6FDSs0wyG>

Qué es la programación orientada a objetos

La programación Orientada a objetos (POO en español, OOP, según sus siglas en inglés) es una forma especial de programar, más cercana a como expresaríamos las cosas en la vida real que otros tipos de programación.

Al programar orientado a objetos tendremos que escribir nuestros programas en términos de clases, objetos, propiedades, métodos.

Cómo se piensa en objetos

Pensar en términos de objetos es muy parecido a cómo lo haríamos en la vida real. Por ejemplo vamos a pensar en un coche para tratar de modelizarlo en un esquema de POO. Diríamos que el coche es el elemento principal que tiene una serie de características, como podrían ser el color, el modelo o la marca. Además tiene una serie de funcionalidades asociadas, como pueden ser ponerse en marcha, parar o aparcar.

Pues en un esquema POO "el coche" sería lo que se conoce como "Clase". Sus características, como el color o el modelo, serían propiedades y las funcionalidades asociadas, como ponerse en marcha o parar, serían métodos.

La clase es como un libro, que describe como son todos los objetos de un mismo tipo. La clase coche describe cómo son todos sus coches, qué propiedades tienen y qué funcionalidades deben poder realizar. A partir de una clase podemos crear cualquier número de objetos de esa clase. Un coche rojo que es de la marca Ford y modelo Fiesta, otro verde que es de la marca Seat y modelo Ibiza.

<https://desarrolloweb.com/articulos/499.php>

Lenguajes de Programación Orientada a Objetos

Actualmente existen una gran variedad de lenguajes de programación orientados a objetos entre los que podemos destacar: C++, Objective C (es el lenguaje principal de programación para Mac OS X , iOS), Java, Ruby, Visual Basic, Visual C Sharp, Perl, Smalltalk, PHP o Python.