

Modulo 3 (Intermedio): Programación Orientada a Objetos

En este módulo, aprenderás sobre:

- Conceptos básicos de programación orientada a objetos (POO).
- Las diferencias entre el enfoque procedimental y el orientado a objetos (motivaciones y beneficios).
- Clases, objetos, propiedades y métodos.
- Cómo diseñar clases reutilizables y crear objetos.
- Herencia y polimorfismo.
- Las excepciones como objetos.
- [Modulo 3 \(intermedio\): Los conceptos básicos del enfoque orientado a objetos](#)
- [Módulo 3 \(Intermedio\): Programación Orientada a Objetos - Un viaje por la OOP](#)
- [Módulo 3: Programación Orientada a Objetos - propiedades](#)
- [Módulo 3 - Programación Orientada a Objetos - Métodos](#)
- [Módulo 3: Programación Orientada a Objetos - Herencia](#)
- [Módulo 3 \(Intermedio\): Programación Orientada a Objetos - Excepciones](#)

From:

<https://matebcn.eu/> - miguel angel torres egea

Permanent link:

<https://matebcn.eu/info:cursos:netacad:python:pe2m3>

Last update: **30/06/2022 21:58**

