

# 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://miguelangel.torresegea.es/wiki/> - **miguel angel torres egea**

Permanent link:

<https://miguelangel.torresegea.es/wiki/info:cursos:netacad:python:pe2m3>

Last update: **30/06/2022 12:58**

