

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**