



LECCIÓN 2

Programación orientada a objetos (POO)



Programación Orientada a Objetos (POO)

Tiempo de ejecución: 8 horas

Objetivo de la lección:

Esta lección tiene como objetivo introducir a los participantes en el mundo de la Programación Orientada a Objetos (POO) en Python. Aprenderán los conceptos fundamentales de la POO, incluyendo la creación de clases, la definición de atributos y métodos, la implementación de herencia y la comprensión del polimorfismo.

Materiales:

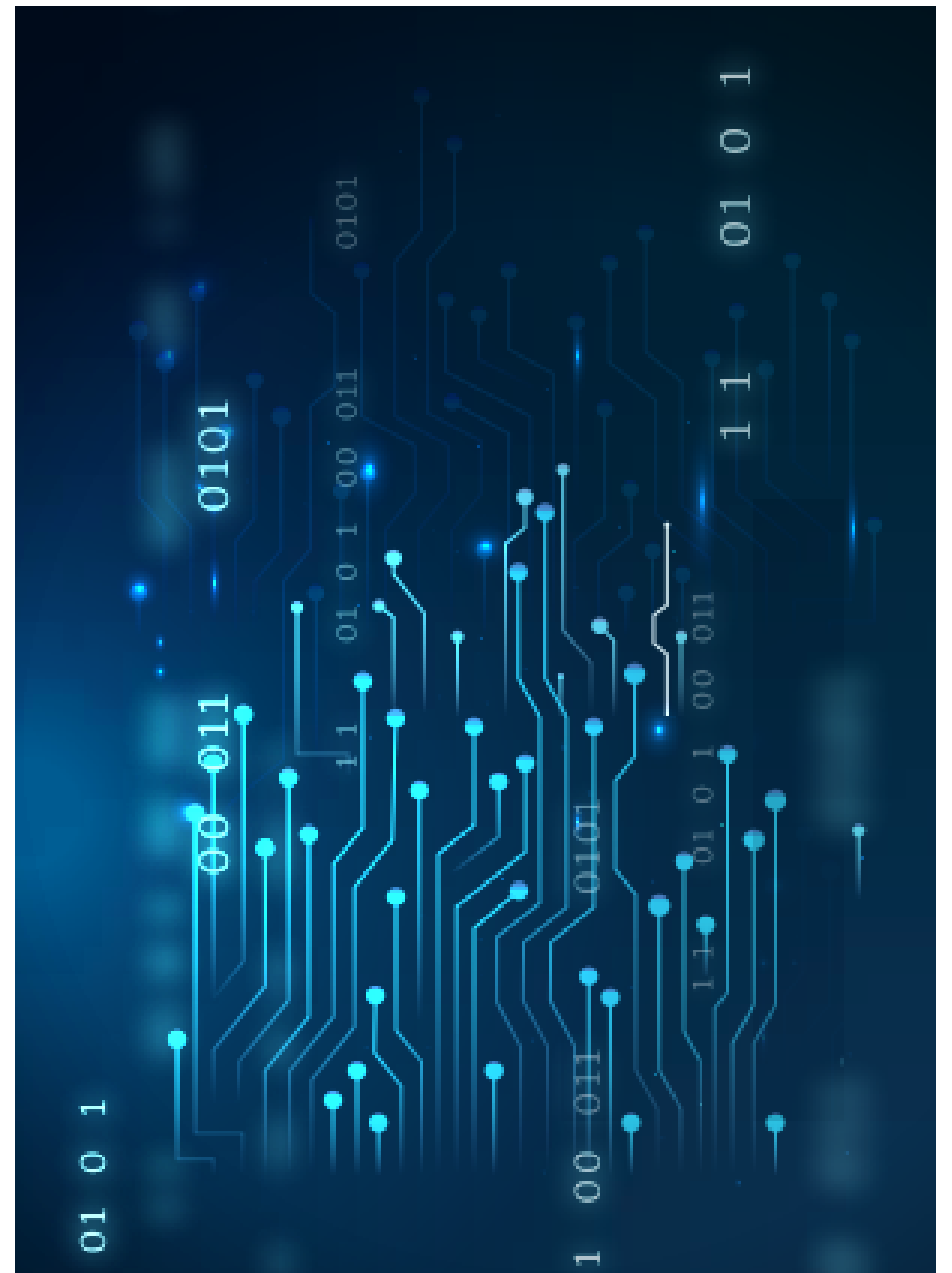
Libro: Python for Everyone

Estructura de la lección:

1. Introducción a la Programación Orientada a Objetos.
2. Clases y Objetos en Python.
3. Atributos y Métodos.
4. Herencia.
5. Polimorfismo.

Recursos Recomendados:

- Documentación oficial de Python sobre POO.
- Ejemplos de código para prácticas adicionales.
- Ejercicios prácticos para reforzar los conceptos aprendidos.



Consideraciones adicionales:

Esta lección proporcionará a los participantes una comprensión sólida de la Programación Orientada a Objetos en Python, sentando las bases para el desarrollo de aplicaciones más estructuradas y modularizadas.