editorial un

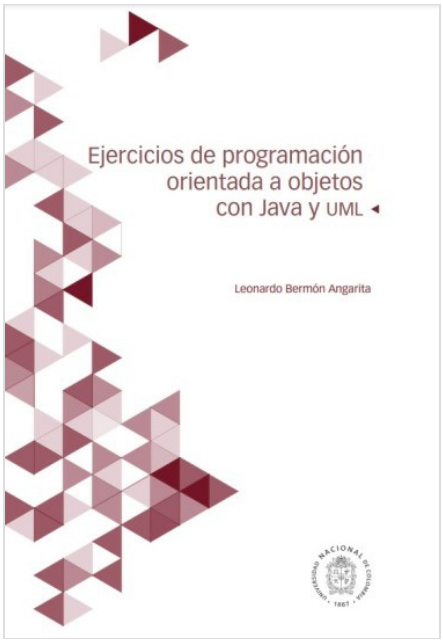
Ejercicios de programación orientada a objetos con Java y UML

Autor

Leonardo Bermón Angarita

Sinopsis

El paradigma orientado a objetos (OO) es un enfoque del desarrollo de software que emergió en los años 60 del siglo pasado, se desarrolló en los años 80 y se difundió ampliamente a partir de la década de los 90 (Seidl, Scholz, Huemer y Kappel, 2015). Desde entonces, esta forma de analizar, diseñar y construir sistemas software se ha convertido en la forma tradicional de afrontar la complejidad, entender los requisitos de los programas y proponer soluciones a las problemáticas planteadas en el ámbito informático. Sus conceptos fundamentales han sido incorporados en muchos lenguajes de programación existentes. La evolución es una característica que siempre está presente en el desarrollo de software.



LB

Sobre el autor

Leonardo Bermón Angarita

E-Book

Año de publicación: 2021

Presentación: PDF (Digital (suministrado electrónicamente))

Tamaño: 2 Megabytes (MB)

Número absoluto de páginas: 689 Páginas

ISBN13: 9789587945751

Palabras clave

Programación orientada a objetos; Java; Uml; Ejercicios; Programación

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen