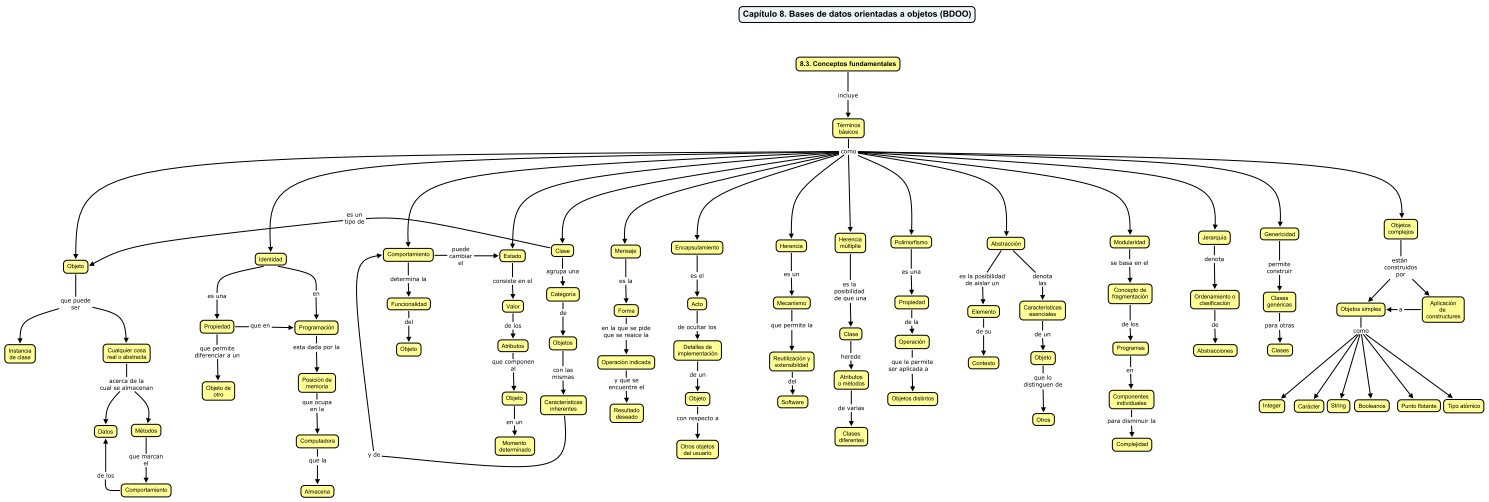
Capítulo 8. Bases de datos orientadas a objetos (BDOO)
8.3. Conceptos fundamentales
incluye
Términos básicos
como
Objeto
que puede ser
Instancia de clase
Cualquier cosa real o abstracta
acerca de la cual se almacenan
Datos
Métodos
de los
que marcan el
Comportamiento
es un tipo de
Identidad
es una
Propiedad
que permite diferenciar a un
Objeto de otro
que en
Programación
esta dada por la
Posición de memoria
que ocupa en la
Computadora
que la
Almacena
en
Comportamiento
determina la
Funcionalidad
del
Objeto
puede cambiar el
Estado
consiste en el
Valor
de los
Atributos
que componen al
Objeto
en un
Momento determinado
Clase
agrupa una
Categoría
de
Objetos
con las mismas
Características inherentes
y de
Mensaje
es la
Forma
en la que se pide que se realice la
Operación indicada
y que se encuentre el
Resultado deseado
Encapsulamiento
es el
Acto
de ocultar los
Detalles de implementación
de un
Objeto
con respecto a
Otros objetos del usuario
Herencia
es un
Mecanismo
que permite la
Reutilización y extensibilidad
del
Software
Herencia múltiple
es la posibilidad de que una
Clase
herede
Atributos o métodos
de varias
Clases diferentes
Polimorfismo
es una
Propiedad
de la
Operación
que le permite ser aplicada a
Objetos distintos
Abstracción
es la posibilidad de aislar un
Elemento
de su
Contexto
denota las
Características esenciales
de un
Objeto
que lo distinguen de
Otros
Modularidad
se basa en el
Concepto de fragmentación
de los
Programas
en
Componentes individuales
para disminuir la
Complejidad
Jerarquía
denota
Ordenamiento o clasificación
de
Abstracciones
Generalidad
permite construir
Clases genéricas
para otras
Clases
Objetos complejos
están construidos por
Objetos simples
a
Aplicación de constructores
como
Integer
Carácter
String
Booleanos
Punto flotante
Tipo atómico