

Capítulo 12. Programación orientada a objetos aplicando arreglos

donde el diseño del

Algoritmo orientado a objetos

se puede realizar usando

Arreglos

que son

Datos estructurados

formados de un

Conjunto de elementos de un mismo tipo de datos

que pueden almacenar

Más de un valor a la vez

con la condición de que

Todos los datos

deben ser

Del mismo tipo

pueden ser

Unidimensionales

Bidimensionales

Tridimensionales

Tetradimensionales

los cuales se aplican con

Diagramas de clases

Conceptos de programación orientada a objetos