



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ENTRE RÍOS
FACULTAD DE INGENIERÍA
CENTRO DE MEDIOS
BIBLIOTECA

Nº 1658

Contenido

Prólogo	9
1. Introducción	11
Contenido del capítulo	11
Lo que no es la programación orientada a objetos	13
Distintas formas de programar	14
Elementos de la programación orientada a objetos	18
Características de la programación orientada a objetos	19
2. Objetos	21
Contenido del capítulo	21
Estructura de un objeto	23
Encapsulamiento y ocultación	24
Organización de los objetos	25
Relaciones entre los objetos	28
Propiedades de un objeto	33
Métodos	35

3. Herencia	41
Contenido del capítulo	41
Herencia simple	43
Herencia múltiple	53
Otras consideraciones sobre la herencia	56
4. Mensajes	61
Contenido del capítulo	61
Ligamiento dinámico	64
5. Ventajas de la programación orientada a objetos	71
Contenido del capítulo	71
Modelos	75
Modularidad	80
Extensibilidad	81
Eliminación de redundancias	84
Reutilización	84
Desventajas de la programación orientada a objetos	89
6. Objetos persistentes. Bases de datos orientadas a objetos	91
Contenido del capítulo	91
Ficheros de objetos persistentes	94
Interfaces orientados a objetos para bases de datos tradicionales.	96
Bases de datos orientadas a objetos	105
7. Lenguajes de programación orientada a objetos	115
Contenido del capítulo	115
Lenguajes puros	118
Lenguajes híbridos	132
Comparación de los sistemas de programación orientada a objetos.	162
Programación orientada a objetos en lenguajes clásicos	163

8. El intérprete IMO	179
Contenido del capítulo	179
Instalación del intérprete IMO en el disco duro	181
Puesta en marcha del intérprete IMO	182
Instrucciones IMO	184
Comentarios	185
Obtención de toda información disponible sobre un objeto	185
Avisos de error	187
La raíz de la jerarquía (objeto IMO)	189
Métodos de uso general	190
9. Ventanas de texto	211
Contenido del capítulo	211
Métodos de VENTANA _	214
Propiedades de VENTANA _	214
Teclas utilizables durante la activación de una ventana	233
10. Construcción de una aplicación basada en ventanas	237
Contenido del capítulo	237
El método OBSERVAR	239
11. Cajas de selección y cajas de diálogo	249
Contenido del capítulo	249
Cajas de selección	251
Cajas de diálogo	255
12. Ficheros de texto. Aplicación a un visualizador de ficheros	265
Contenido del capítulo	265
AÑADE _LINEA	269
AÑADE	269
ESCRIBE	270
LEE	271
VER	272
Construcción de la aplicación VER	275

CENTRO DE MEDICINA
BIBLIOTECA

13. Otras posibilidades del intérprete IMO	281
Contenido del capítulo	281
El objeto SISTEMA _	283
Ficheros de perfil	284
Objetos persistentes	285
Ejecución de programas externos	289
Mandatos IMO	289
Música	290
14. Análisis y diseño orientado a objetos	295
Contenido del capítulo	295
Ciclo de vida del software procedimental	297
Ciclo de vida del software orientado a objetos	300
Ventajas del análisis y diseño orientado a objetos	306
Nuevas metodologías de análisis y diseño orientado a objetos ..	308
15. Aplicaciones de la programación orientada a objetos	311
Contenido del capítulo	311
Interfaces de usuario	314
Gráficos	315
Hipertexto e hipermedios	319
Comunicaciones	323
Sistemas operativos	323
Glosario	327
Referencias	337
Programación orientada a objetos en general	337
Bases de datos orientadas a objetos	338
Lenguajes	339
Análisis y diseño	340
Aplicaciones	340
Índice alfabético	343