

Programmazione orientata agli oggetti

Approfondimenti	Info
<i>Quest'argomento non è collegato ad altri approfondimenti correlati. Si consiglia, in ogni caso, di controllare sempre [l'Indice] degli Approfondimenti</i>	<i>Questa pagina è solo improntata in attesa di completamento da parte dei Collaboratori. Se sei interessato a collaborare attivamente con Extrapedia, leggi come fare [Collabora]</i>

La Programmazione orientata agli oggetti è un [paradigma di programmazione](#) basato sul concetto di “oggetti”, che può contenere dati, sotto forma di campi (spesso noti come attributi) e codice, sotto forma di procedure (spesso noto come metodo). Le lingue che supportano la Programmazione orientata agli oggetti utilizzano in genere l'ereditarietà per il riutilizzo del codice e l'estensibilità sotto forma di classi o prototipi.

“Qualora alcuni link non funzionassero, si prega di comunicarlo allo Staff - staff@extrapedia.org”

[oggetti](#), [ereditarietà](#), [estensibilità](#)

From:

<https://extrapedia.org/> - **Extrapedia**

Permanent link:

https://extrapedia.org/db/programmazione_orientata_agli Oggetti

Last update: **13/04/2019 16:06**

