Objeto: Un objeto es una unidad funcional que tiene características y comportamiento

Paradigma: Patrón o modelo; una forma en la que se interpreta teorías y metodologías sobre un tema en específico de índole científico.

Paradigma de Progamación: Forma de dar solución a problemas mediante software. Se puede definir como:

* Estilo fundamental de programación
* Forma de escribir estructuras y elementos de los programas
* Cómo el lenguaje ve al mundo

Paradigmas: Lenguajes que lo utilizan

* Funcional (Funciones): Scheme, Lisp, F#
* Imperativo (Estructuras): C, C++, PHP
* Lógico (Reglas): Prolog
* Orientado a objetos (Objetos): Java, C++. C#, SmallTalk

Programación orientada a objetos

Permite analizar, diseñar y construir programas a partir de objetos

Conceptos:

Abstracción: Es una representación no exacta de la realidad. Se busca evitar complejidad y enfocar lo importante.