Programación Orientada a Objetos.

Existen dos tipos de lenguajes de programacion:

* Programación orientada a procedimientos (Lenguajes antiguos)
* Programación orientada a objetos (Lenguajes modernos)

La programacion orientada a objetos fue diseñada para mejorar la elaboración de programas.

La POO consiste en trasladar la naturaleza de los objetos de la vida real al codigo de programación, a lo que decimos con naturaleza de los objetos de la vida real es que tienen un estado, comportamiento, pueden hacer cosas y tienes propiedades.

Veámoslo con él objeto coche:

1. ¿Cuál es el estado de un coche?: Un coche puede estar parado, circulando, aparcado, etc.
2. ¿Qué propiedades tiene un coche?: Un coche tiene color, peso, tamaño, etc.
3. ¿Qué comportamientos tiene un coche?: Un coche puede arrancar, frenar, acelerar, girar, etc.

Otro objeto un celular:

1. ¿Cuál es el estado de un celular?: Un celular puede estar apagado, encendido, etc.
2. ¿Qué propiedades tiene un celular?: Un celular tiene color, marca, tamaño, componentes, etc.
3. ¿Qué comportamientos tiene un celular?: Puede realizar llamadas, enviar mensajes, mostrar notis, etc.

Entonces la POO consiste en trasladar estos objetos de la vida real a programación.

La POO tiene varias ventajas como:

* Sirve para modularización de nuestro código, o sea podemos dividir nuestro programa en diferentes partes
* Código reutilizable (Herencia)
* El programa trata excepciones
* Encapsulamiento

Veremos la jerga/vocabulario común de la POO que se suele utilizar:

* Clase
* Objeto
* Instancia de clase
* Modularización
* Encapsulamiento
* Herencia
* Polimorfismo