***Conceptos básicos programación***

1. Clase:

Es la descripción de un **conjunto de objetos** similares; consta de métodos y de datos que resumen las **características comunes**de dicho conjunto. En un lenguaje de programación orientada a objetos se pueden definir muchos objetos de la misma clase de la misma forma que, en la vida real, haríamos galletas (objeto) con el mismo molde (clase) solo que, para entenderlo mejor, cada galleta tendría igual forma, pero es posible que tenga distinto sabor, textura, olor, color, etc.

1. Objeto:

Un objeto es un simple elemento, no importa lo complejo que pueda ser. Un objeto pertenece a una clase, por lo tanto, dispondrá de los atributos (datos) y operaciones (métodos) de la clase a la que pertenece. Un objeto responde al comportamiento definido por las operaciones de la clase a la que pertenece. Es decir, si la clase coche dispone del atributo color y del método arrancar, un coche concreto tendrá un color, y podrá arrancar, exclusivamente.

1. Atributo:

Los atributos son las características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades. Los atributos se guardan en variables denominadas de instancia, y cada objeto particular puede tener valores distintos para estas variables.

1. Método:

 Es la implementación de un algoritmo que representa una operación o función que un objeto realiza. El conjunto de los métodos de un objeto determina el comportamiento del objeto.