**Tarea N°1 Videoconferencia**

**Apellidos y Nombres:** Acosta Moreno Camilo Alejandro

**Asignatura:** Programación Orientada a Objetos

**NRC:** 2355

**Tema:** Resumen del video “¿Que es la programación orientada a objetos? “

La programación tiene varios paradigmas o estilos, uno de estos es la orientada a objetos, esta es una de las más utilizadas a nivel mundial ya que nos permite agregar funcionalidades y datos a cada uno de los elementos y objetos de nuestro programa.

Estos datos en POO se llaman atributos y a las funcionalidades se les llaman métodos, con estos datos se crea una clase que es la plantilla la cual puede ser utilizada por un usuario o el programador para crear los objetos a partir de la clase, a esta acción se le llama instanciar, estas clases se puede llamar cualquier cantidad de veces y así crear objetos sin necesidad de programar cada una por separado, lo que resulta muy práctico para el programador.

La POO tiene cuatro pilares fundamentales el primero es la Abstracción que consiste en transformar o abstraer una idea o acción en una clase con sus atributos y métodos, el segundo es el Encapsulamiento que protege la información mediante caminos o métodos para acceder a la información, el tercero es el Polimorfismo el cual permite dar ordenes a distintos objetos los cuales tendrán su propia función o resultado, el cuarto es la Herencia que permite de una clase padre obtener varias clases que comparten características de la clase padre pero tienen distintas funcionalidades.