# JavaScript Herencia e Interfaces en Orientación a Objetos

## Conclusión 1: Conociendo el problema del cliente

* Recordamos los conceptos de la Orientación a objetos: Clases, métodos y atributos/propiedades
* Buenas prácticas a la hora de declarar atributos.
* Declarar los atributos privados en la medida de lo posible
* Problemas relacionados a la repetición de código

## Conclusión 2: Herencia

## Conclusión 3: Clases abstractas

## Conclusión 4: Sistema interno

## Conclusión 5: Interfaces y Duck Type

## Anexos:

## Código:

## Vocabulario:

## Capturas:

|  |
| --- |
|  |