# JavaScript: Introducción a la Orientación a Objetos JavaScript: Introducción a la Orientación a Objetos

## Conclusión 1: Repetición de código

* Creación de clases
* Qué son los atributos/propiedades de una clase
* Instancia/Objeto de una clase
* Palabras reservadas class y new

## Conclusión 2: Agregando métodos

* Creación de métodos (comportamientos de las clases)
* Palabra clave this
* Constructores de las clases
* Encapsulamiento
* Propuesta de atributos privados en clases
* Retorno de resultados con return

## Conclusión 3: Modularizando el código

* Extra:
  + Es bueno separar cada clase en módulos, es decir que cada clase vaya en su propio archivo de js (buena práctica)
  + Se puede crear json desde la terminal

## Conclusión 4: Accendiendo a atributos privados

## Conclusión 5: Constructores y atributos estáticos

## Anexos:

* https://ljcl79.medium.com/el-paradigma-de-la-programación-orientada-a-objetos-d8a662a79fb9

## Código:

* Class
* new

## Vocabulario:

* Modelado de datos: Es una estructura que se repetirá N veces, por lo tanto, ayudará a buscar una única definición para una serie de datos y así repetirlos cuanto sea necesario.
* Clase: Es un tipo de molde en js, generan instancias.
* Atributos o propiedades: variables internas del molde o clase en js
* Instancia u objeto: Una instancia u objeto de una clase es una representación concreta y específica de una clase y que reside en la memoria del ordenador. Los atributos son las caracterísiticas individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades.

|  |
| --- |
| poo - Definición y diferencia de objeto e instancia en Java - Stack  Overflow en español |

* Métodos: son los comportamientos de una clase.