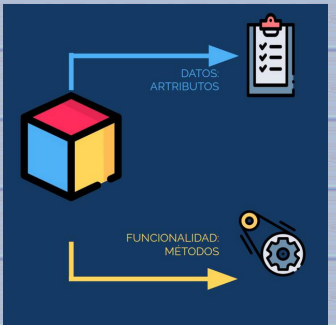


# PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS (POO)

## ¿Qué es la POO?

- La programación orientada a objetos (POO) es un paradigma de programación que se basa en la creación de objetos, los cuales pueden contener datos y métodos. En la POO, los objetos son las unidades fundamentales de la programación, y se utilizan para representar entidades del mundo real o abstracto.



## Clases en la POO

- Una clase es una plantilla o molde para crear objetos. Una clase define un conjunto de propiedades y métodos que los objetos creados a partir de ella tendrán.

## Ejemplo de clase

```
class Animal:
    def __init__(self, name, age):
        self.name = name
```

```
        self.age = age
    def speak(self):
        print('Hello, my name is', self.name, 'and I am',
              self.age, 'years old.')
```

## Propiedades en la POO

- Las propiedades son características o atributos de una clase en la POO que permiten definir su estado y comportamiento. Estas pueden ser variables o constantes que representan valores específicos de la clase.

## EJEMPLOS

