



¿Qué es la Programación Orientada a Objetos?



Por: Ricardo Cuéllar

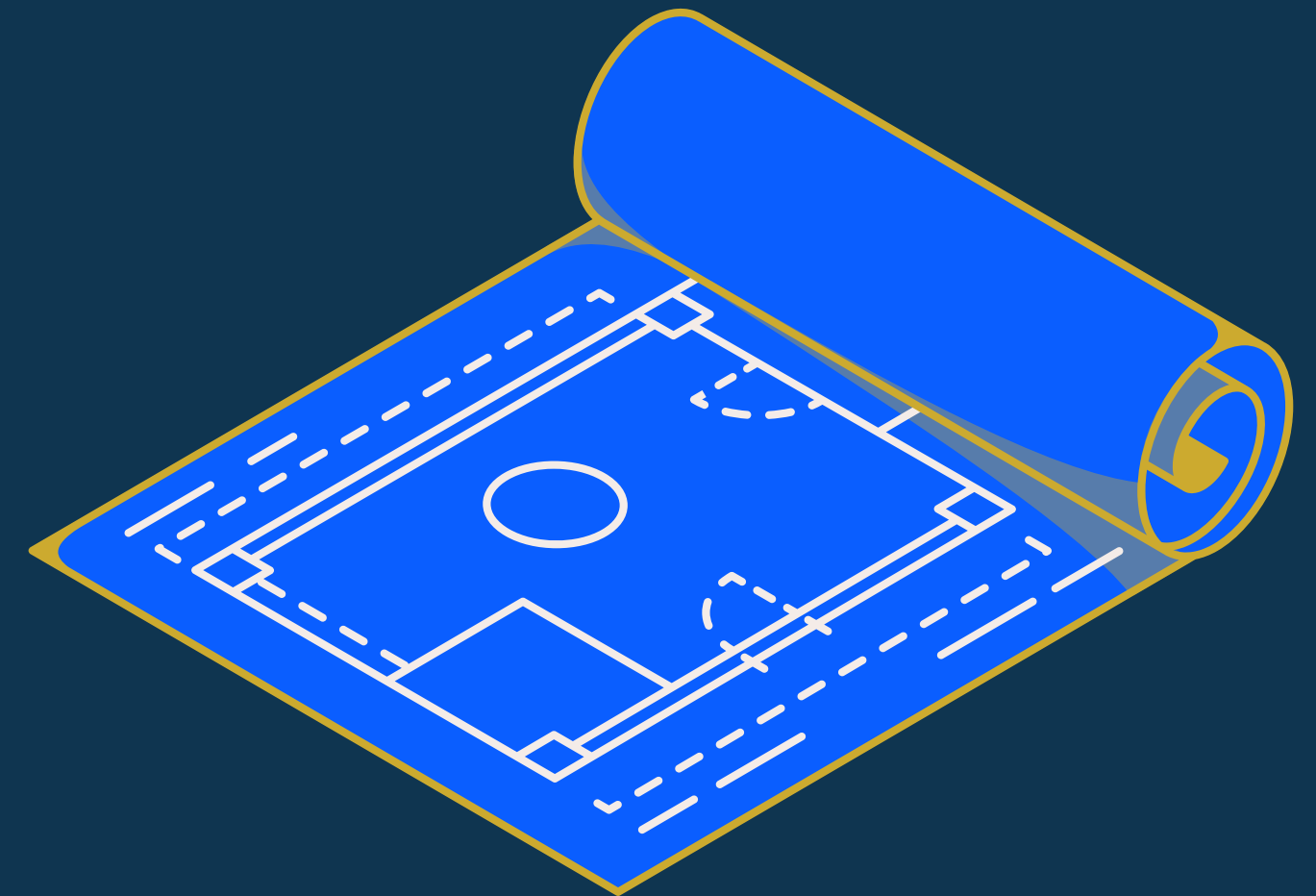
¿Qué es POO?

La **Programación Orientada a Objetos (POO)** es un paradigma de programación basado en la organización del código en clases y objetos. Se enfoca en representar **entidades del mundo real** con propiedades y comportamientos.



Clase

Es una plantilla o molde para crear objetos, esta plantilla se compone de atributos y metodos (comportamientos) que tendrán los objetos que se creen de ella.



Objeto



Es una instancia de la clase, es decir, un ejemplar que se crea usando el molde de la clase, usando sus métodos y atributos.



Ventajas de la POO

Usar la POO nos dará muchos beneficios al crear programas como:

- Reutilización de código.
- Organización y modularidad.
- Facilidad de mantenimiento.
- Modelado de problemas del mundo real

