



# Pilares de la Programación Orientada a Objetos

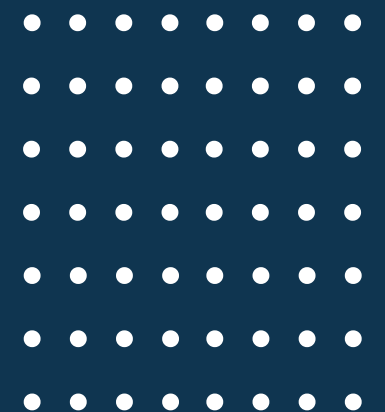
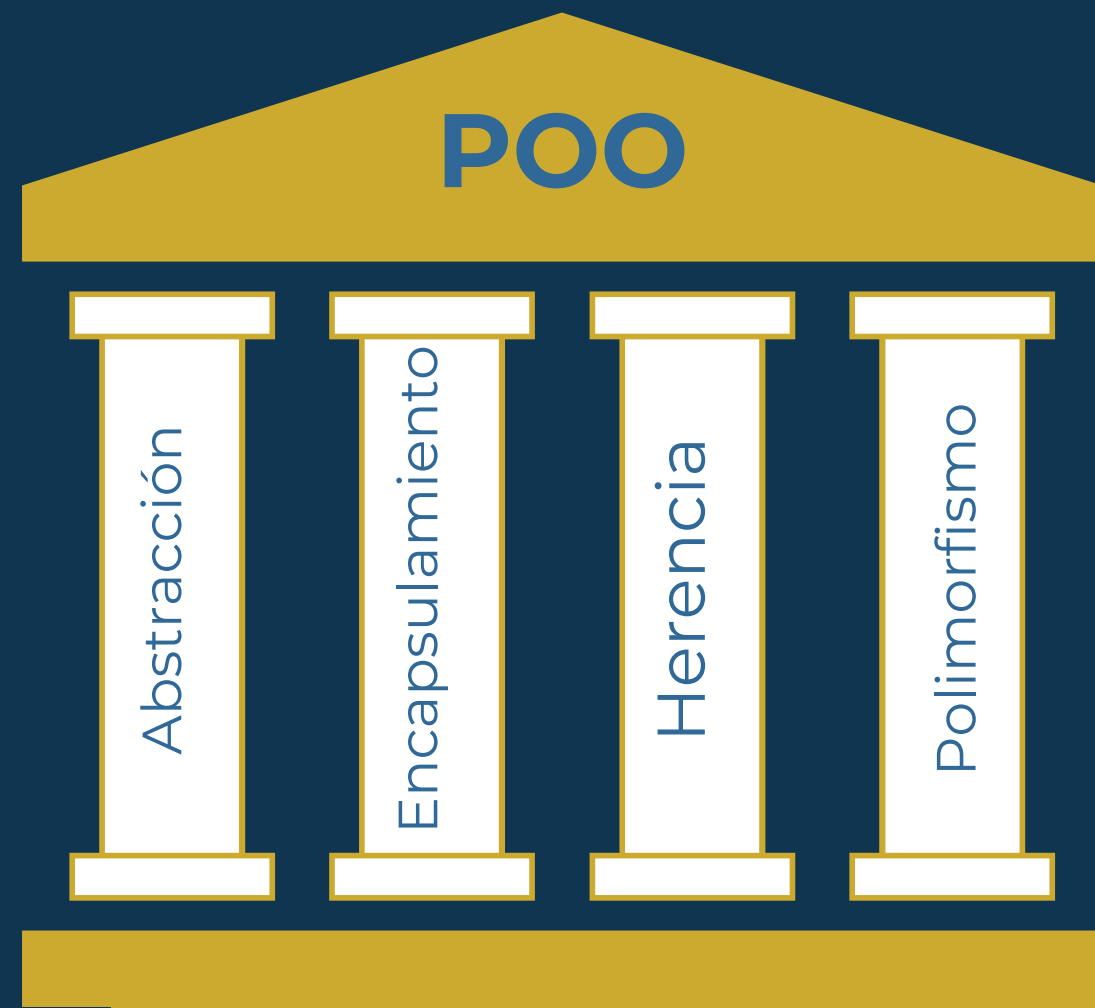


Por: Ricardo Cuéllar

# Los 4 pilares de la POO

Existen cuatro pilares fundamentales en la Programación Orientada a Objetos y son los siguientes:

- Abstracción
- Encapsulamiento
- Herencia
- Polimorfismo



# Abstracción

La abstracción es el proceso mediante el cual se identifican las características esenciales de un objeto, ignorando los detalles irrelevantes. El objetivo es simplificar la complejidad mediante modelos conceptuales claros y concisos.



# Encapsulamiento

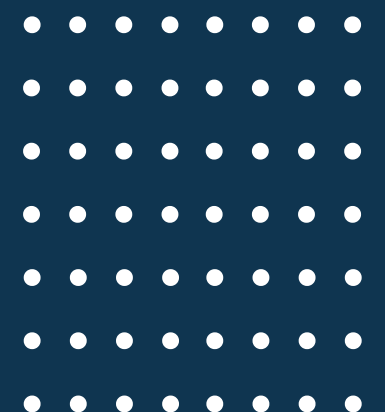
El encapsulamiento es el mecanismo que restringe el acceso directo a ciertos componentes de un objeto, exponiendo únicamente lo necesario.

Protege la integridad del estado del objeto y promueve la modularidad, evitando que el exterior dependa de detalles internos que pueden cambiar.



# Herencia

La herencia es un principio mediante el cual una clase (subclase o clase derivada) puede adquirir propiedades y comportamientos de otra clase (superclase o clase base)



# Polimorfismo

El polimorfismo es la capacidad que tienen los objetos de diferentes clases para responder al mismo método de formas distintas, esto permite diseñar sistemas flexibles y escalables

