Nombre: Edmundo Jami

Fecha: 15/12/2020

**Conceptos de Programación Orientada a Objetos**

La **programación Orientada a objetos** (**POO**) es un paradigma de **programación** que usa **objetos** en sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. De esta manera podemos resolver problemas

Un objeto es una abstracción de algún hecho o ente del mundo real que tiene atributos que representan sus características o propiedades y métodos que representan su comportamiento o acciones que realizan

Todas las propiedades y métodos comunes a los objetos se encapsulan o se agrupan en clases. Una clase es una plantilla o un prototipo para crear objetos; por eso se dice que los objetos son instancias de clases.