Definir los siguientes términos:

1. Variable: Son letras que tienen como función almacenar información ingresada mediante el programa realizado por el programador.
2. Atributos: Es medio para describir las características de un objeto.
3. Clases: Se utilizan para representar entidades para la función o funciones de un objeto. En el se realizan los métodos, los constructores, etc.
4. Métodos: Un método es un bloque de código que contiene una serie de instrucciones que se define en una clase.
5. Constructores: Como su nombre lo indica, construye o asigna los valores iniciales de un nuevo objeto.
6. Herencia: La herencia es una superclase, es decir, Es una superclase donde hay funciones ya determinadas de un objeto para ser llamados en otras clases de otros objetos.
7. Polimorfismo: Es una función que permite invocar a métodos ya determinados.
8. Propiedades: Las propiedades son como los atributos que se le asignaran a un objeto, es decir como la cualidades o características que poseerá el objeto a crear.
9. Objeto: Un objeto es una identidad que se creará en el programa, es decir, por ejemplo: un perro, un vehículo, una persona, etc. Cada objeto tiene características que se le denomina propiedades.
10. If, else: A esto se le llama condiciones. Permiten asignar condiciones de verdad a nuestro programa de tal manera que, por ejemplo: Si 2 > 1 = Verdadero