**Apellidos y Nombres: Briones Cadena Esther Paulina NRC:2355**

**¿Qué es la programación orientada a objetos?**

La programación orientada a objetos es un concepto muy importante, ya que es una de las formas de programar mas usadas en el mundo en pocas palabras es un paradigma que nos ayuda a dar solución a un problema porque cada uno de los elementos en que vamos dividiendo el sistema es un objeto y los objetos tienen datos (atributos) y funcionalidad (métodos).

Se puede decir que la Poo es un proceso en el cual cada objeto se relaciona y se comunican entre ellos de esta manera podemos hacer que el sistema tenga éxito, para la creación de estos objetos es necesario una plantilla o clase este proceso se llama instanciar.

**¿Qué es un paradigma de la programación?**

Son maneras o estilos de programar.

**La base de la programación orientada a objetos es:**

**Abstracción:** es pensar en que atributos y q métodos va a tener el sistema, es llevar esos conceptos y convertirlos en clases.

**Encapsulamiento:** se trata de tener organizado el sistema, evitar cualquier cambio no debido y proteger la información de manipulaciones no autorizadas ya que en este proceso los objetos se comunican entre sí, entonces hay que asegurarse de los caminos que se pueden seguir y de los que no ejemplo datos públicos, privados, métodos que pueden acceder a otra información etc.

**Polimorfismo:** es dar la misma orden a diferentes objetos y que cada uno responda a su manera.

**Herencia:** las clases padres le heredan a la clase hija sus funcionalidades y atributos, sin embargo, esto no significa que sean iguales.