**Función:**

* Conjunto de pasos e instrucciones que hacen algo.
* Propiedades

**Atributo:**

* Variable que pertenece a una clase y/o instancia y describe las características o propiedades de los objetos creado a partir de esa clase

**Objeto:**

* Es la instancia de una clase porque contiene tanto datos (atributos) como comportamiento (métodos), definidos por la clase a partir de la cual fue creado.

**Instancia:**

* Crear espacio de memoria para albergar los datos de una clase

**Clase:**

* Definimos el objeto real y Donde ponemos todas las herramientas para define las “propiedades” y métodos de un objeto

**Métodos / constructor:**

* Función que pertenece a una clase, En lugar de escribir el mismo código varias veces, puedes definir un método y luego llamarlo cuando sea necesario (**bloque de código reutilizable)**
* Se utiliza para inicializar un objeto que luego se pueda modificar o no(dependiendo si la clase lo permite o no) y no hace falta

**Variables / propiedades:**

* Donde guardamos los valores (características que estamos definiendo)
* Pertenece a una clase

**Public /private:**

* Nos permite acceder desde cualquier lugar (de un método, clase o variable) /
* Solo accedemos dentro de la misma clase

**This/String/toString:**

* Para referirnos a los valores de una instancia (los atributos de una clase) (Recomendable si tenemos un parámetro de método con el mismo nombre que un atributo, podemos usar “this” para aclarar que te refieres al atributo de la clase.
* Clase para trabajar una cadena de texto.
* Método heredado (mecanismo por el cual una clase permite heredar las características de otra clase), y convierte un objeto en cadena de texto.

**Getter/Setter:**

* Nos permite tomar el valor de un atributo
* Nos permite asignar un valor a un atributo;