

Abstracción: es la capacidad de poder distinguir un elemento y sin necesidad de tener detalles de su funcionamiento, como por ejemplo cuando encendemos un auto, no nos enfocamos en el funcionamiento del encendido, sino solo en la acción.

Encapsulamiento: Se trata de cuando se limita el acceso o se protege uno o varios elementos. Como por ejemplo cuando hacemos un excel y protegemos alguna celda o una hoja.

Herencia: Como su nombre lo indica, es cuando una clase o un elemento deriva desde algún otro. Por ejemplo si en una licencia de conducir sale el tipo de auto, desde este elemento sale otro que indica las especificaciones del auto.

Polimorfismo: Permite que diferentes elementos puedan recibir y responder a algún mensaje o instrucción, incluyendo clases hijas. Por ejemplo cuando nos dirigimos a un grupo de personas, son elementos individuales, pero una instrucción general es tomada por todos.

Clases y objetos: Las clases definen el comportamiento y función de los objetos, que son los elementos que conforman las clases. Como por ejemplo dar las funciones a un trabajador de un área específica.

Métodos y atributos: son las propiedades específicas de cada objeto de la clase, y el método se refiere a las funciones que puede cumplir el objeto de la clase.

Modularidad: Consiste en la división de un programa en diferentes módulos con la capacidad de compilarse por separado, como por ejemplo un teléfono celular, que consta de diferentes módulos que cumplen diferentes funciones, como por ejemplo la cámara que se encarga de capturar fotos y videos.

Reusabilidad: Se refiere a la opción de dar a otros programadores el acceso a una función o clase ya creada, parecido a las bibliotecas en diferentes programas. Un ejemplo podría ser cuando se comparte una parte de código creada por una persona, dando acceso a muchas más.