**Desarrollo orientado a objetos:**

**Objeto** = Corresponde a entidades que se les puede casi cualquier sustantivo, poseen atributos (att) y un comportamiento.

**Atributos** = Característica del objeto / ejemplo: tamaño - color – altura.

**Comportamiento** = Acción que realiza el objeto / ejemplo: correr – nadar – volar.

**Clase** = es una plantilla o modelo a partir del cual se crean objetos.

**Abstracción** = consiste en simplificar un sistema complejo destacando únicamente los aspectos esenciales o más relevantes, y su objetivo es representar las características y comportamientos más importantes de un objeto para que sean fáciles de manejar y comprender.

**Encapsulamiento** = es restringir el acceso directo a los datos de un objeto para controlar cómo se accede y modifica esa información, su función es ayuda a proteger la integridad de los datos.

**Polimorfismo** = permite que un mismo método o función actúe de diferentes maneras en función del objeto con el que esté interactuando.