**Paradigma de Objetos**

La programación orientada a objetos sirve para organizar y estructurar mejor el código, haciendo que sea más fácil de entender, de modificar y de mantener.

La idea principal es modelar el programa como si fuera un conjunto de objetos del mundo real, cada uno con sus características y comportamientos.

* Podes reutilizar código sin volver a escribirlo.
* Podes dividir un problema grande en partes más pequeñas (objetos), que son más fáciles de trabajar.
* Es más sencillo adaptar y mejorar el programa en el futuro.

**¿Qué es una Clase?**

Molde o una platilla que define como serán los objetos, que datos (atributos) va a tener y que comportamientos (métodos) puede realizar.

**¿Qué es un Atributo?**

Son las propiedades o características que definen el estado de un objeto.

**¿Qué es un método?**

Los métodos son las acciones o comportamientos que puede realizar un objeto.

**Los 4 pilares de la POO:**

* Abstracción: Simplificar la realidad, mostrando solo lo esencial.
* Encapsulamiento: Ocultar los detalles internos y proteger los datos.
* Herencia: Permitir que una clase hija herede atributos y métodos de una clase padre.
* Polimorfismo: Permitir que un mismo método se comporte de diferentes maneras según el objeto que lo use.