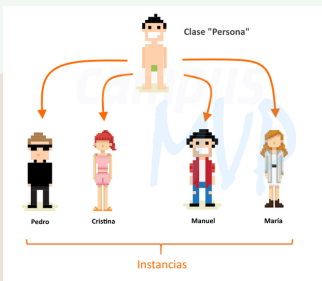
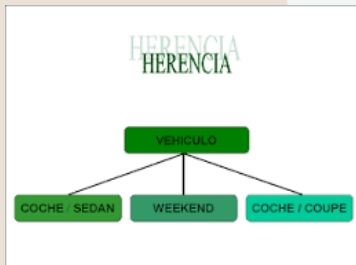


PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS PYTHON



CLASE:

Es una plantilla o molde que define la estructura y el comportamiento de un conjunto de objetos que comparten características similares.



HERENCIA

Es un mecanismo que permite crear nuevas clases a partir de otras clases existentes, heredando sus atributos y métodos, y añadiendo o modificando comportamiento.

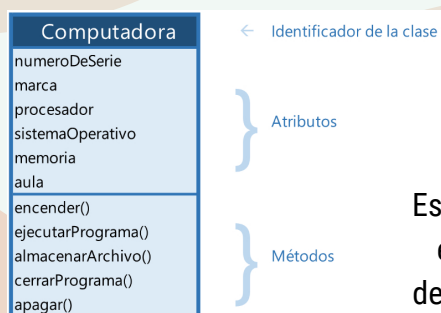
INSTANCIAS

Son objetos concretos creados a partir de una clase, y que poseen su propio estado y comportamiento.

Encapsulamiento: Es un principio de POO que consiste en ocultar la complejidad interna de un objeto, protegiendo sus atributos y métodos de accesos no autorizados o indeseados.

OBJETO:

Es una instancia concreta de una clase, es decir, una entidad con un estado particular y un comportamiento asociado que ha sido creado a partir de una clase.



ATRIBUTOS

Son las características o propiedades de un objeto, que describen su estado o información asociada.

MÉTODOS

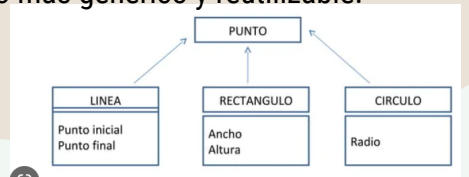
Son las funciones o procedimientos que definen el comportamiento de un objeto, permitiendo realizar acciones y manipular su estado interno.

ABSTRACCION

Es la capacidad de definir un objeto o una clase en términos generales, sin preocuparse por detalles concretos, para poder concentrarse en su comportamiento y funcionalidad principal.

POLIMORFISMO

Es la capacidad de un objeto o una clase de comportarse de diferentes maneras según el contexto en el que se utilice, permitiendo escribir código más genérico y reutilizable.



EVENTOS

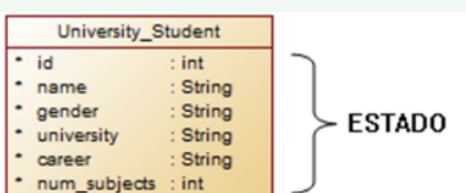
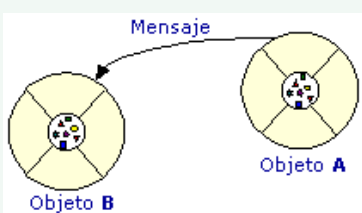
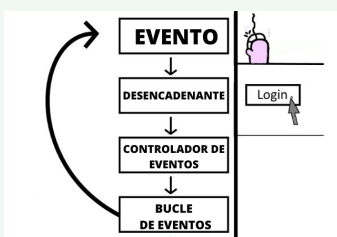
Son sucesos que ocurren en un objeto, como una acción del usuario o un cambio en su estado interno, que pueden ser detectados y manejados por otros objetos o partes del programa.

MENSAJES

Son las interacciones que se producen entre objetos, en las que un objeto envía un mensaje a otro objeto para solicitarle información o para que realice una acción específica.

RELACIONES

Son las asociaciones que existen entre diferentes objetos o clases, que pueden ser de varios tipos, como asociación, composición o agregación.



ESTADO

Es la condición actual de un objeto, determinada por sus atributos y su comportamiento en un momento dado.

