**Investigación:**

La programación orientada a objetos (POO) es una manera de programar en la que todo se organiza como si fueran objetos del mundo real. Un objeto tiene dos partes: los atributos, que son las características que lo describen, y los métodos, que son las acciones que puede realizar. Por ejemplo, si pensamos en un carro, sus atributos serían el color, la marca o el modelo, y sus métodos serían arrancar, frenar o acelerar.

Este tipo de programación se utiliza porque hace que los programas sean más fáciles de entender, de modificar y de mantener. Además, se aplica en casi todo: en aplicaciones de escritorio, aplicaciones móviles, videojuegos, páginas web y hasta en sistemas complejos como los de bancos o redes sociales.

* Los lenguajes más conocidos que trabajan con programación orientada a objetos son:
* **Java** → muy usado en empresas, Android.
* **Python** → sencillo y potente, usado en IA, ciencia de datos y apps.
* **C++** → usado en videojuegos, sistemas operativos.
* **C#** → muy usado en Unity (juegos) y aplicaciones Windows.
* **JavaScript** → para páginas web interactivas.

Un **repositorio** es un espacio donde se guarda y organiza el código de un proyecto. Es como una carpeta especial que no solo contiene los archivos del programa, sino también el historial de cambios que se le han hecho. Gracias a esto, los programadores pueden trabajar en equipo, revisar versiones anteriores y mantener todo bien ordenado.

Los repositorios se utilizan principalmente con **sistemas de control de versiones**, siendo el más conocido **Git**. Un ejemplo muy famoso es **GitHub**, que es una plataforma en internet donde los programadores suben sus repositorios para compartirlos, colaborar con otros y guardar su trabajo en la nube.

En pocas palabras, un repositorio sirve para:

* Guardar el código de un proyecto.
* Llevar un control de las versiones y cambios.
* Facilitar el trabajo en equipo.
* Tener respaldo del proyecto en línea o en local.