

1. **Abstracción:** Proceso de identificar los aspectos esenciales de un fenómeno, ignorando los detalles irrelevantes, con el fin de simplificar el diseño en la programación.
2. **Encapsulamiento:** Técnica que implica mantener ocultos los detalles internos del funcionamiento de un objeto, exponiendo solo las operaciones que los demás objetos pueden utilizar. Esto ayuda a proteger la integridad de los datos.
3. **Herencia:** Mecanismo que permite que una nueva clase adopte las características de una clase existente. La herencia facilita la reutilización de código y la creación de relaciones jerárquicas entre clases.
4. **Polimorfismo:** Capacidad de procesar objetos de manera diferente según su clase o tipo. Esto permite que un mismo método actúe de forma diferente en diferentes clases, facilitando la flexibilidad y la expansión en los programas.
5. **Clases y Objetos:** Las clases son plantillas para la creación de objetos, definiendo los métodos y atributos que los objetos de esa clase tendrán. Los objetos son instancias de clases que encapsulan datos y funcionalidades definidas por sus clases.
6. **Métodos y Atributos:** Los métodos son funciones definidas dentro de una clase que describen las acciones de un objeto. Los atributos son variables asociadas a un objeto que guardan los datos relevantes para ese objeto.
7. **Modularidad:** Característica de un sistema que está dividido en módulos independientes que interactúan entre sí. Esto facilita el desarrollo, el testing y el mantenimiento del software.
8. **Reusabilidad:** Capacidad de utilizar componentes de software en diferentes programas sin necesidad de modificarlos. La reusabilidad incrementa la eficiencia del desarrollo de software y reduce los errores al aprovechar código ya probado.