**Nombre:** Cajas Artieda Kimberlly Cajas

**NRC:** 2355  
**Tema:** Conceptos de Programación Orientada a Objetos

**Resumen del video ¿Qué es la programación orientada a objetos?**

* En la programación existen los paradigmas, que son estilos o formas de programar de cada persona o programador.
* El principal paradigma con el que nos enseñan a programar es secuencial, de arriba hacia abajo.
* Para hablar de la programación orientada a objetos se debe saber que los objetos tienen datos (atributos) y funcionalidad (métodos).
* Se realiza un proceso de abstracción y se llega a la conclusión que el usuario necesita atributos (nombres, apellidos, correo, contraseña, etc.) y métodos (iniciar y cerrar sesión, editar perfil, etc.)
* Se necesita una clase, es decir una plantilla para crear objetos a través de ella y se llama instancial. De esta manera se puede crear los usuarios necesarios.
* La programación orientada a objetos se basa en cuatro pilares que son:
* Abstracción: llevar los conceptos a clases con atributos y métodos.
* Encapsulamiento: se basa en la protección y clasificación.
* Polimorfismo: dar la misma orden a diferentes objetos y que cada uno respondan de diferente manera.
* Herencia: de una clase principal, las secundarias heredan y se pueden agregar o modificar atributos o métodos.

Bibliografía:

<https://www.youtube.com/watch?v=DlphYPc_HKk&feature=youtu.be&id_curso=17754>