Contestar los siguientes conceptos de POO

1. ¿Qué es la Abstracción?

* Consiste en identificar u obtener todos aquellos atributos y métos que contendra una clase

1. ¿Qué es una clase?

* Es un molde el cual contiene todos los atributos de algo, por ejemplo la clase Auto tiene atributos como Color, Marca, Modelo, Año, etc.

1. ¿Qué es un objeto?

* Es un conjunto de datos y métodos, por ejemplo creamos un objeto de la clase Auto e instaciamos sus atributos para poder acceder a ellos y sus funciones (metodos)

1. ¿Qué es el encapsulamiento?

* Es la manera de proteger o aislar metodos y atributos de una clase, por ejemplo, hacer un atributo o clase de tipo private, protected o publica.

1. ¿Qué son los constructores?

* Son funciones que estan dentro de una clase, este se llama cuando se instancia la clase (se crea un nuevo objeto) y se utiliza para asignarle valores iniciales a los atributos de la clase

1. ¿Qué son los destructores?

* Es un método el cual se encarga de destruir el objeto que se le pasa por parametro.

1. ¿Qué es el Overloading?

* Es la capacidad de poder nombrar 2 o mas funciones de la misma manera pero con diferente funcionalidad

1. ¿Qué es el Overriding?

* Es sobre escribir un método, es decir se define nuevamente ese método

1. ¿Qué es la herencia?

* Es la capacidad de compartir atributos de una clase a otra, por ejemplo, una clase vehículo padre, y una clase moto y otra auto, las dos clases heredan atributos de la clase padere vehículo

1. ¿Qué es el polimorfismo?

* Es la capacidad que tienen los objetos de una clase en retornar respuesta diferente con base a los parametros que le llegan a la funcion

1. ¿Qué es una clase abstracta?

* Es un molde en el cual se agregan atributos y metodos, la difernte con la clase normal es que no puede ser instanciada solo heredada.

1. ¿Qué es una interface?

* Interfaz gráfica la cual con contien difernetes componentes como botones, inputs, etc.