# **Ejercicio 4**

* CONSIGNA:Explica en un texto, con ejemplos y fundamentación qué características de la OOP utilizaste para resolver los programas de los Ejercicios 2 y 3. Si hay alguna que no utilizaste o no implementaste, indica cuál y por qué crees que no fue necesario.

En este trabajo se usó la **Programación Orientada a Objetos (OOP)**. Se creo un **constructor “Tarea”** que representa cada tarea con sus datos (título, descripción, estado, etc.) y se le agregó **métodos al prototipo** para mostrar la información.

Se usó encapsulamiento, porque cada tarea guarda sus propios datos dentro del objeto, y abstracción, ya que solo se usaron las propiedades necesarias para representar una tarea de forma simple.

No se utilizó herencia, ni polimorfismo, porque el programa solo trabaja con un tipo de objeto (Tarea).