

Es una técnica que permite crear clases y objetos que representan conceptos abstractos o generales, en lugar de detalles concretos o específicos. Consiste en definir las características comunes y esenciales de un conjunto de objetos, sin entrar en las diferencias individuales o particulares de cada objeto.

Es la capacidad que tienen los objetos de una clase hija de ser tratados como objetos de la clase padre, lo que permite escribir código más genérico y flexible. Se logra mediante la sobrecarga (métodos con el mismo nombre pero diferentes parámetros) y la sobrescritura (métodos con el mismo nombre, parámetros y tipo de retorno que en la clase padre, pero con una implementación diferente en la clase hija).

La herencia es la relación que establece una clase hija con una clase padre, de modo que la clase hija hereda los atributos y métodos de la clase padre. Esto permite reutilizar código y crear una clasificación de clases.

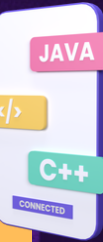
Es la técnica que permite ocultar los detalles de implementación de una clase y exponer únicamente las interfaces necesarias para interactuar con ella. Se logra mediante los modificadores de acceso (public, private, protected, default).

Los métodos son las funciones que pertenecen a una clase o a un objeto. Representan las acciones que pueden realizar los objetos.

Es una instancia de una clase. Es una entidad que tiene un estado (valores asignados a sus atributos) y un comportamiento (métodos que puede ejecutar).

Los atributos son las variables que pertenecen a una clase o a un objeto. Representan las características o propiedades de los objetos.

Una clase es una plantilla o un molde que define los atributos y métodos que tendrán los objetos que pertenecen a esa clase.



Abstracción

Clase

Objeto

Atributos

Métodos

Encapsulamiento

Herencia

Polimorfismo

POO