**Apellidos y nombres: Yánez Tufiño Mishell Alexandra**

**Asignatura: Programación Orientada a Objetos**

**NRC: 2355**

**¿Qué es la programación orientada a objeto?**

**La programación es amplia, existen paradigmas, es decir, varios estilos de programar, el más común es la programación estructurada, va siguiendo una secuencia. El paradigma más utilizado es la programación orientada a objetos, esta a su vez pasa de tener un código de arriba hacia abajo, donde las funcionales están todas unidas a un sistema donde están los elementos u objetos separados y se comunican entre ellos.**

**En programación orientada a objetos los datos se llaman atributos, la funcionalidad se llama método, es decir, cada objeto tiene sus atributos y sus métodos. Utiliza clases, es decir, es una plantilla, tiene sus atributos y sus métodos. A través de una clase se puede crear varios objetos más conocida como instancia.**

**La programación se basa en cuatro conceptos**

1. **Abstracción: se identifica que métodos y atributos se van a utilizar**
2. **Encapsulamiento: protege la información.**
3. **Polimorfismo: da la misma orden a varios objetos.**
4. **Herencia: de una clase padre las clases hijas heredan ciertas funcionalidades y atributos.**