**Qué es la Programación Orientada a Objetos**

La programación procedimental se trata de escribir procedimientos o funciones que realizan operaciones en los datos, mientras que la programación orientada a objetos se trata de crear objetos que contienen datos y funciones.

La programación orientada a objetos tiene varias ventajas sobre la programación procedimental:

* POO es más rápido y fácil de ejecutar.
* POO proporciona una estructura clara para los programas.
* POO ayuda a mantener el código y que "No se repita", y hace que el código sea más fácil de mantener, modificar y depurar.
* POO hace posible crear aplicaciones reutilizables completas con menos código y un tiempo de desarrollo más corto

**¿Qué son las clases y los objetos?**

Las clases y los objetos son los dos aspectos principales de la programación orientada a objetos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase**  Fruta | **Objetos**  Manzana  Banana  Mango |

|  |  |
| --- | --- |
| **Clase**  Coche | **Objetos**  Volvo  Audi  Toyota |

Una clase es una plantilla para objetos y un objeto es una instancia de una clase.

Cuando se crean los objetos individuales, heredan todas las propiedades y comportamientos de la clase, pero cada objeto tendrá diferentes valores para las propiedades.