POO:  
la programación orientada a objetos es un método de programación parecido a la forma en que nosotros hacemos cosas. Es una evolución natural de las innovaciones mas recientes en el diseño de los lenguajes de progemacion. La programación orientada a objetos esta caracterizada por las siguientes propiedades: Objetos, Clases , Encapsulacion, Herencia y Poliformismo.

Un programa orientado a objetos esta formado por una colección de objetos que interaccionan conjuntamente para representar y solucionar algún problema

Objetos: son entes, entidades, sujetos o cosas que encontramos en el dominio del problema de nuestra realidad, en situaciones o problemas de nuestro mundo cotidiano

Esta conformado por dos elementos:

Datos: que representan su estructura, es un atributo que describe su forma o apariencia

Metodos: implementan las funciones propias de su comportamientos, es decir, métodos que manipulan los datos para hacer la entrada, procesos y salida de los mismos

Clases: es una representación abstracta que describe a un conjunto de objetos; en otras palabras es un tipo de dato que representa a un conjunto de objetos que tiene en común una misma estructura

https://www-alphaeditorialcloud-com.bdigital.sena.edu.co/reader/metodologia-de-la-programacion-orientada-a-objetos-2a-ed?location=237