**Estudiante:** JACOME HIDALGO ROBERTO CARLOS **NRC:** 2355

**Asignatura:** PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETO

**PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS**

* ¿Qué es programación?

Es el proceso de tomar un algoritmo y codificarlo en una notación o a un lenguaje de programación, de modo que pueda ser realizado por una computadora. Aunque existen varios lenguajes de programación y diversos tipos diferentes de computadoras, el primer paso es la necesidad de tener una solución.

* ¿Qué es objeto?

Se conoce como objeto a todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, o incluso este mismo. Como tal, el término en análisis en principio hace alusión a todas las cosas que puede ser captado por los sentidos o conocido por la razón. Es una cosa material inanimada, generalmente de tamaño pequeño o mediano, que puede ser percibida por los sentidos.

* ¿Qué es la POO?

Es un paradigma de programación que usa objetos en sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos. Está basada en varias técnicas, incluyendo herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento.

Se compone solamente de objetos, cada uno de ellos es una entidad que tiene unas propiedades particulares, los atributos y las formas de operar de ellos los métodos.

# Referencias

<https://www.youtube.com/watch?v=DlphYPc_HKk&feature=youtu.be&id_curso=17754>