Clase: es la generalización de un conjunto de entidades de la realidad. (ejem. Alumnos, profesores, etc.)

Una vez que ya tengamos las clases definidas, estás se pueden dividir en objetos.

A partir de una clase, nosotros vamos a poder crear instancias de cada “clase”, estas son llamadas “objetos”. Estos “objetos” son los que vamos a usar en los sistemas de programación.

Los “objetos” de distintas clases pueden interactuar dentro de un sistema.

Diagrama

Descripción generada automáticamente