

1.1 ¿Qué es el constructor y qué función cumple?

Un **constructor** es un método especial dentro de una clase que **se ejecuta automáticamente cuando se crea un objeto**.

Su función principal es **inicializar los atributos** del objeto con valores iniciales o preparar cualquier recurso que necesite.

1.2 ¿Qué es un objeto y qué función cumple?

Un **objeto** es una **instancia de una clase**, es decir, una copia real que existe en memoria. Representa **una entidad concreta** con sus propios datos (atributos) y comportamientos (métodos).

1.3 ¿Qué es una clase y qué función cumple?

Una **clase** es un **molde o plantilla** que define cómo serán los objetos: qué **atributos** (datos) tendrán y qué **métodos** (acciones o comportamientos) podrán realizar.

1.4 Diferencias entre la POO y la programación estructurada (secuencial)

La **programación estructurada** se basa en ejecutar instrucciones de forma secuencial y usar funciones separadas para realizar tareas. En cambio, la **programación orientada a objetos (POO)** organiza el código en torno a objetos que combinan datos y comportamientos dentro de clases. Esto permite una mejor organización, reutilización y mantenimiento del programa. Mientras la estructurada se enfoca en los pasos del proceso, la POO se centra en las entidades que realizan las acciones.

1.5 ¿Para qué y por qué se usan modificadores de acceso?

Los modificadores de acceso sirven para controlar quién puede ver o usar los atributos y métodos de una clase.

Se usan para proteger los datos y mantener el principio de encapsulamiento.