

# Pilares de la programación orientada a objetos



## ABSTRACCIÓN

Es la capacidad de tomar solo lo verdaderamente relevante del problema cuando se está diseñando y desarrollando un software.



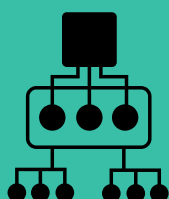
## ENCAPSULAMIENTO

Es la propiedad que tienen las clases de no dejar ver su interior ni que accedan directamente a sus atributos, sino que todas las relaciones e invocaciones se hagan a través de los métodos.



## POLIMORFISMO

Quiere decir que tiene varias formas. En este caso se aplica a la herencia e indica que un método de la clase padre se puede comportar de formas diferentes en cada clase hija y no igual en todas las clases hija.



## HERENCIA

Es un proceso de programación donde se deben revisar todas las clases del sistema y sacar cuáles tienen atributos en común y métodos en común para crear algo llamado una superclase o clase padre que tendrá esos atributos y métodos en común. Las clases comunes se convertirán en hijas para pasar a heredar por código dichos atributos y métodos sin necesidad de repetir código, funcionamiento. Así será más eficiente en programación

