

# Programación Orientada a Objetos (POO)

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación que se basa en el concepto de objetos. Un objeto es una entidad que tiene un estado y un comportamiento, y se puede usar para representar cosas del mundo real, como personas, animales, automóviles, etc.

Los pilares fundamentales de la P00 son:

# Pilares fundamentales de la P00

Encapsulamiento  
Abstracción  
Herencia  
Polimorfismo

# Herencia en POO

- La herencia es un concepto fundamental en la POO que permite a una clase heredar propiedades y métodos de otra clase. La clase que hereda se llama subclase o clase hija, y la clase de la que se heredan las propiedades y métodos se llama superclase o clase padre.



# Clases en POO

- En POO, una clase es un modelo o plantilla para crear objetos. Define las propiedades y métodos que tendrán los objetos de esa clase. Una

