



# Diccionario de términos

1. Objeto: es un ente orientado a objetos que consta de un estado y de un comportamiento, que a su vez constan de datos almacenados y de tareas realizables durante el tiempo de ejecución.
2. Instancia: la materialización de lo declarado, incluyendo la reserva de memoria, según las características del tipo de dato.
3. Referencia: el identificador/nombre que apunta a una instancia específica. No es equivalente a la instancia.
4. Clase: determinan cómo se comportan las instancias dentro del programa, el tipo de objeto. Tanto el objeto y la clase se utilizan para organizar el código de manera estructurada y modular.
5. Atributo (de dato): componentes, “variable” miembro de la clase, puede ser definido en cualquier momento.
6. Método: función que pertenece un objeto se definen dentro de la clase como una función, pero utilizando **self** como primer argumento.
7. Operador: se refiere a un símbolo especial que se utiliza para realizar operaciones en los objetos de una clase. Estas operaciones pueden incluir la asignación de valores, comparaciones, aritmética, lógica, entre otras.
8. Namespace: lista de referencias asociadas a objetos. Ej: conjunto de nombres built-in, nombres globales de un módulo, nombres locales.
9. Polimorfismo: se define al tener métodos distintos pero con mismo nombre en diferentes objetos.
10. Herencia: proceso por el cual se crea una clase nueva (subclase) a partir de otra (parent), de manera que la nueva hereda atributos y métodos definidos en la original.