Bibliografía:

<https://aprendiendoarduino.wordpress.com/2017/07/08/clases-y-objetos/>

<https://www.fdi.ucm.es/profesor/jpavon/poo/1.1.Objetos%20y%20Clases.pdf>

Cada clase tiene asociado un código (definición de la clase), que determina

Los atributos que tienen los objetos de la clase

Los métodos que pueden ejecutar los objetos de la clase y cómo lo hacen

Permiten abstraer los datos y sus operaciones asociados al modo de una caja negra

En general, se dice que cada objeto es una instancia o ejemplar de una clase.

Es una plantilla, un prototipo para crear objetos

Para que pueda haber objetos, antes debe haberse definido las clases a las que pertenecerán dichos objetos

Es una descripción de datos y operaciones que describen el comportamiento de cierto tipo de elementos.

**CLASES**