

Java se basa en un enfoque llamado "Programación Orientada a Objetos" o "POO" en inglés.

Imagina que estás jugando con bloques de construcción.

- Cada bloque es como un objeto en Java.
- Cada objeto puede hacer cosas (llamadas "métodos") y tiene información (llamada "atributos").

Java organiza programas de esta manera porque se asemeja a cómo pensamos sobre las cosas en la vida real.

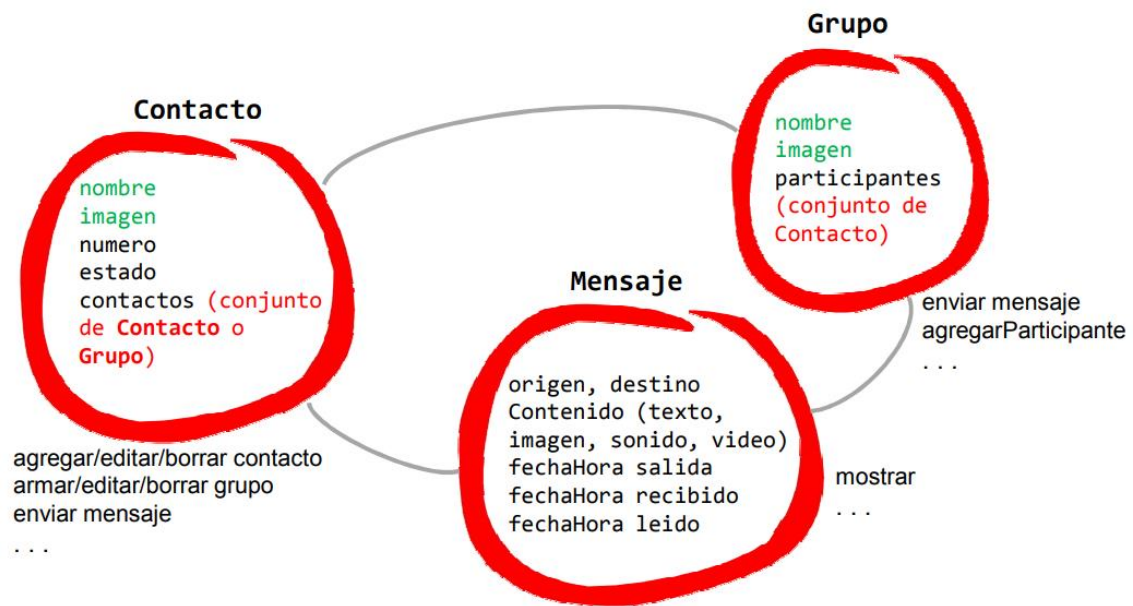
### **Ejemplo: App de mensajería**

#### **1. Imaginemos el uso de WhatsApp o alguna app de mensajería:**



- Algunos datos . . .
  - Necesitamos disponer de contactos y de grupos de contactos.
  - Mensajes (texto, emoticon, imagen/foto, voz)
- Algunas funcionalidades . . .
  - Crear/Editar/Borrar/Bloquear Contacto
  - Enviar mensaje
  - Armar/Editar/Borrar grupo
  - Salir de un grupo

#### **2. Distintos objetos que debemos manipular:**



**La Programación Orientada a Objetos nos ayuda a escribir código más organizado y reutilizable.**

Es como construir cosas en la vida real usando piezas que se parecen a los objetos reales. Java te brinda herramientas y reglas para hacer esto de manera eficiente y efectiva.