Definiciones:

* **Paradigma de programación:**

Un paradigma de programación es un una forma o estilo de programación.

* **Paradigma en la programación orientada a objetos:**

La forma de programar basada en el uso de objetos para crear un software.

* **Clase:**

Es una tipo platilla la cual contiene atributos y también puede contener métodos.

* **Objeto:**

Es la instancia de una clase, es decir crear un objeto real a partir de las características de la clase.

* **Abstracción:**

Es el proceso de crear objetos, pero mostrando solo el código necesario para usarlo y no muestra la complejidad que hay detrás del objeto.