**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**PARADIGMAS DE PROGRAMACIÓN.**

Son estilos de programación, formas de programación.

Los paradigmas son **Secuencial o estructurado**

**OBJETOS**

Los objetos tienen datos y funcionalidad, los datos se llaman atributos y la funcionalidad se llama método.

**CLASE:** ES UNA PLANTILLA O MOLDE

**INSTANCIAR:** Significa crear un objeto a partir de una clase, ese proceso de crear objetos a partir de una plantilla llamada clase se llama instanciar

La programación Orientada a Objetos se basa a cuatro pilares que son:

Abstracción

Encapsulamiento

Polimorfismo

Herencia

**RESUMEN**

Un objeto tiene datos que son los atributos y tiene funcionalidad que son los métodos y que a través de una clase que es la plantilla podemos crear objetos

**OBJETIVO**

Aprender los conceptos básicos de la programación orientada a objetos, comportamiento, relaciones y operaciones.

Comprender los principios básicos de la programación orientada a objetos.