

# Qué es la Programación Orientada a Objetos

Es una forma de programar en la que nos centramos en los objetos, cada uno tiene unas propiedades (datos) y unos métodos (acciones)

- Definir la clase
- Definir sus Propiedades (Nombre, edad...)
- Definir sus métodos (Acciones)
- Crear los objetos con esas propiedad y métodos

# Ejemplo:

objeto.py > ...

```
class Perro:
    def __init__(self, nombre, raza):
        self.nombre = nombre
        self.raza = raza

    def ladrar(self):
        print("Guau, soy", self.nombre, "y soy de raza", self.raza)

    def pasear(self):
        print(self.nombre, "*Paseando*")

mi_perro = Perro("Max", "Labrador")
mi_perro.ladrar()
mi_perro.pasear()

perro_de_mi_amigo = Perro("Rocky", "Bulldog")
perro_de_mi_amigo.ladrar()
```