**CONCEPTOS**

**Herencia:** La herencia (a la que habitualmente se denomina subclase) proviene del hecho de que la subclase (la nueva clase creada) contiene las atributos y métodos de la clase primaria. La principal ventaja de la herencia es la capacidad para definir atributos y métodos nuevos para la subclase, que luego se aplican a los atributos y métodos heredados.

**Polimorfismo:** El polimorfismo es una relajación del sistema de tipos, de tal manera que una referencia a una clase (atributo, parámetro o declaración local o elemento de un vector) acepta direcciones de objetos de dicha clase y de sus clases derivadas.

**Abstracción:** La abstracción consiste en aislar un elemento de su contexto o del resto de los elementos que lo acompañan. Expresa las características esenciales de un objeto, las cuales distinguen al objeto de los demás.

**Encapsulamiento:** Ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

**Clases:** Una clase define un grupo o conjunto de datos, en objetos se llaman atributos, que definen los objetos, así como un conjunto de comportamientos, las funciones o métodos del objeto, que lo manipulan y relacionan los objetos unos de otros.Una clase es un diseño que se puede utilizar para crear varios objetos individuales.

**Atributos:** Los atributos son las características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades. Las variables de instancia también denominados miembros dato, son declaradas en la clase, pero sus valores son fijados y cambiados en el objeto.

**Objetos:** Se trata de un ente abstracto usado en programación que permite separar los diferentes componentes de un programa, simplificando así su elaboración, depuración y posteriores mejoras. Los objetos integran, a diferencia de los métodos procedurales, tanto los procedimientos como las variables y datos referentes al objeto.