**LOS OBJETOS:**

Los Objetos son aquellos que tienen propiedades y comportamientos, también serán sustantivos.

* Pueden ser Físicos o Conceptuales

Las **Propiedades** también pueden llamarse atributos y estos también serán sustantivos. Algunos atributos o propiedades son nombre, tamaño, forma, estado, etc. Son todas las características del objeto.

Los **Comportamientos** serán todas las operaciones que el objeto puede hacer, suelen ser verbos o sustantivos y verbo. Algunos ejemplos pueden ser que el usuario pueda hacer login y logout.

**ABSTRACCION Y CLASES:**

Una **Clase** es el modelo por el cual nuestros objetos se van a construir y nos van a permitir generar más objetos.

Analizamos Objetos para crear Clases. Las Clases son los modelos sobres los cuales construiremos nuestros objetos.

**Abstracción** es cuando separamos los datos de un objeto para generar un molde.

**MODULARIDAD:**

**La modularidad** va muy relacionada con las clases y es un principio de la Programación Orientado a Objetos y va de la mano con el Diseño Modular que significa dividir un sistema en partes pequeñas y estas serán nuestros módulos pudiendo funcionar de manera independiente.

La modularidad de nuestro código nos va a permitir:

* Reutilizar
* Evitar colapsos
* Hacer nuestro código más mantenible
* Legibilidad
* Resolución rápida de problemas

Una buena práctica es separando las clases en archivos diferentes.