

1. Encapsulamiento:

Los atributos y métodos se agruparon en una misma estructura.

Ejemplo: la clase `Calculadora` reúne las operaciones matemáticas; y en la lista de tareas, cada `Tarea` agrupa sus datos y comportamientos.

2. Abstracción:

Se modelaron solo los elementos esenciales del problema (operaciones básicas, tareas y listas), sin incluir detalles innecesarios.

3. Modularidad:

Cada clase o prototipo cumple una función específica, lo que facilita la lectura y mantenimiento del código.

4. Composición:

En la lista de tareas, un objeto `ListaTareas` contiene varias instancias de `Tarea`, mostrando relaciones entre objetos.

No utilice herencia ni polimorfismo, ya que los programas eran simples y no requerían jerarquías de clases ni sobreescritura de métodos.