

Es el diseño de software a través de un conjunto de objetos, que cooperan entre ellos.



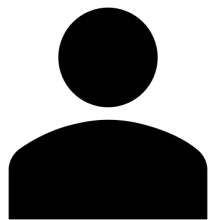
```
const dog = {  
  color: brown,  
  name: "Bond",  
  glasses: true,  
  legs: 4,  
  eyes: 2  
}
```

Abstracción

Polimorfismo

Encapsulamiento

Herencia



Class: Person

Name

Age

Gender

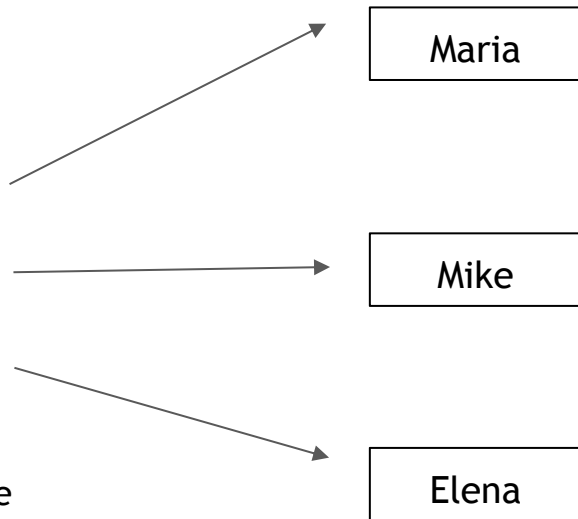
Interests

Bio

{ “[Name] is [Age] old. They like
[interests] }

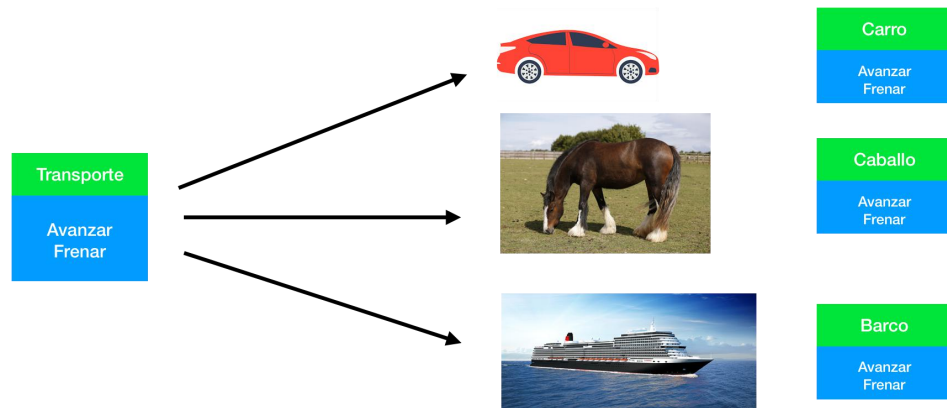
Greeting

{ “Hi! I’m [Name]”. }



- Es la manera de crear un modelo simple para generar entidades reales y complejas.
- “Class” es la palabra que permite realizar esa abstracción de propiedades y métodos

- Es una manera de ejecutar una acción individual en diferentes formas.
- Provee la habilidad de llamar el mismo método en diferentes objetos de Javascript.



- Concepto de agrupar datos relacionados con variables, propiedades y métodos dentro de una misma clase.
- Restringe acceso directo a partes de sus elementos estructurados de datos.

