**¿Qué entiende por programación orientada en objetos?**

La programación orientada a objetos trata de utilizar una visión real del mundo dentro de nuestros programas.

Como paradigma la programación orientada a objetos se basa en 4 pilares

**Abstracción:** Pensar que atributos y que métodos va tener.

**Encapsulamiento:** Se proteger la información de manipulación no autorizadas.

**Polimorfismo:** Es poder dar la misma orden a diferentes objetos y que cada uno de ellos responda de su propia manera.

**Herencia:** Nos permite derivar una nueva clase a partir de una existente y también es conocida como clase hija o sub clase.