**PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS**

NRC: 2355

ALUMNO: CRISTHIAN VILLACRESES

DEBER N° 1

REALIZAR UN RESUMEN DEL VIDEO “¿Qué es la programación orientada a objetos?”, Y REALIZAR UN REPOSITORIO LOCAL Y REMOTO

La programación orientada a objetos es un paradigma, es decir es un modelo para resolver problemas computacionales. Es una forma de construir, pensar, diseñar e implementar programas basados en objetos que combinan estados, comportamientos e identidades.

Los objetos tienen datos y tienen funcionalidad a lo cual se lo denomina abstracción, los datos en POO se los denomina atributos, en cambio a la funcionalidad se la denomina métodos.

La clase es una plantilla, es un molde que crea nuevos objetos a este procedimiento se lo denomina Instanciar, con una sola clase o plantilla se puede crear una infinidad de objetos.

Para entender en forma genera la POO, debemos tomar en cuenta cinco palabras que son: objeto, atributo, método, clase e instancia.

Como paradigma la POO, se basa en cuatro pilares que son:

* Abstracción
* Encapsulamiento
* Polimorfismo
* Herencia