

Abstracción:

Las características específicas de un objeto, aquellas que lo distinguen de los demás tipos de objetos y que logran definir límites conceptuales

Polimorfismo:

la capacidad que tienen los objetos de una clase de responder al mismo mensaje o evento en función de los parámetros utilizados durante su invocación. Un objeto polimórfico es una entidad que puede contener valores de diferentes tipos durante la ejecución del programa.

Encapsulamiento:

Es el proceso que consiste en organizar los datos y operaciones (métodos) de una clase que constituyen su estructura y su comportamiento con el fin de evitar el acceso a datos por cualquier otro medio que no sea el especificado y por esto el encapsulamiento de datos asegura la integridad de los datos que contiene el objeto.

Herencia:

La herencia es específica de la programación orientada a objetos, donde una clase nueva se crea a partir de una clase existente. La herencia (a la que habitualmente se denomina subclase) proviene del hecho de que la subclase (la nueva clase creada) contiene los atributos y métodos de la clase primaria.

Styde Limited. (201). ¿Qué es la abstracción en la programación orientada a objetos?. 2020, de STYDE Sitio web: <https://styde.net/abstraccion-programacion-orientada-a-objetos/>

Blog de WordPress.com.. (2015). Blog de WordPress.com.. 2020, de WORDPRESS Sitio web: Blog de WordPress.com.

Daniel Lara . (3 agosto, 2017). Encapsulamiento en Programación Orientada a Objetos. 2020, de Laraveles La comunidad de Laravel en Español Sitio web:

<https://laraveles.com/series/poo/encapsulamiento-programacion-orientada-objetos/>

Carlos Villagómez.. (jueves 13 julio 2017 à 00:05). POOHERENCIA. 2020, de salud.ccm.net Sitio web: <https://es.ccm.net/contents/411-poo-herencia>