**Nombres y apellidos:** Flavio Mauricio Ordóñez Montero **Fecha:10/12/2020**

**Asignatura:** Programación Orientada a Objetos NRC: 2355

Actividad de Clase 01

En el inicio del video se habla de los paradigmas de la programación que en resumen nos dice que **son formas de programar.**

El **Paradigma** más usado en el mundo es la programación es la Programación orientada a objetos, no el mejor, pero si el más usado.

Se dice que los **OBJETOS** tienen datos y funcionalidad.

Los datos se llaman atributos.

La funcionalidad se llama métodos.

También se habla que Las Clases que son plantillas que sirven para crear

Objetos.

El proceso de crear objetos se llama Instancia.

**Resumen:**

* Los objetos tienen atributos y tienen métodos, se crean a partir de clases.
* La POO tiene los elementos separados, y que se comunican entre ellos.
* Crear un objeto es instanciar.

**Los Paradigmas de la POO consta de cuatro pilares fundamentales.**

1. **Abstracción**: es pensar en que atributos y que métodos van a tener todas las clases.
2. **Encapsulamiento**: proteger la información de la manipulación de los objetos.
3. **Polimorfismo**: poder dar una misma orden a diferentes objetos y que cada uno responda de su propia manera.
4. **Herencia:** existe una clase padre y las clases hijas heredan atributos y funcionalidades, pero no son iguales.

