Programación orientada a objetos:

* Objeto (fuera de programación): una unidad funcional (que pueda ejecutar acciones) que tiene atributos. Debe de estar sujeto a ser caracterizado y ser tangible. Por si solo el objeto no hace nada, tiene que existir algo que ejecute su función (es importante primero entender los objetos, se comienza caracterizando). Funcionan en conjunto para producir un resultado. Identifico objetos, identifico características e identifico relaciones. Se pueden formar por medio de objetos, objetos mas grandes, como por ejemplo las puertas en un carro, los atributos serian por ejemplo el color, la manera de apertura, la cantidad de puertas, etc.
* Un paradigma es un patrón o modelo de cómo hacer algo, en otras palabras, una forma de hacer las cosas, también se puede decir que es una forma en la que interpreto teorías sobre un aspecto particular científico. Forma de resolver problemas vía desarrollo de software (estilo fundamental de programación). Existen varios paradigmas en la programación:
  + Funcional: Se resuelven a base de funciones. Ejemplos: Scheme, Lisp, F#
  + Imperativo: Utiliza estructuras. Ejemplos: C, C++, PHP
  + Lógico: es como una base de datos de verdaderos y falsos. Se construye un programa a base de proposiciones lógicas y se les asigna un valor de verdad.
  + Orientado a objetos: Los programas son tratados como un conjunto de objetos que tratan de resolver metas interrelacionando los objetos y logrando la meta en común facilitando la manipulación de los objetos y haciendo más fácil su ejecución. Ejemplos: Java, C++, C#, Smalltalk
* Un paradigma orientado a objetos consiste en analizar, diseñar y construir programas a partir de objetos.
* Se pueden observar los siguientes conceptos claves.
  + Abstracción: representación no exacta de la realidad que omite detalles, enfocarse en lo que da el valor al problema, omitir detalles.
  + Encapsulación
  + Clases
  + Atributos
  + Métodos
  + Instancia
  + Herencia
  + Polimorfismo