Programación orientada a objetos (continuación):

* Continuación de conceptos claves:
  + Encapsulación: Es un mecanismo que organiza datos y métodos de tal forma que solo se pueden accesar por los medios especificados, en otras palabras, protege la integridad de los datos que contiene un objeto. Propiedad de esconder información.
  + Clases: Las clases son como un molde, que permite definir los atributos y comportamientos que puede tener un objeto, pero la clase no define por sí mismo al objeto.
  + Atributos: valores que se le asignan a un objeto.
  + Métodos: Las operaciones que permiten editar o cambiar atributos de un objeto. (Interfaz métodos que pueden realizarse sobre cierto objeto, ósea comandos hacia objetos).
  + Instancias: Con ayuda de las clases, se utiliza un proceso para crear objetos, denominado instanciación. Osea se crean objetos a través de clases. El cambio en una instancia no cambia el resto de instancias.
  + Herencia: Se heredan ciertos atributos a dos objetos de una clase padre, pero a la vez cada uno tiene atributos y métodos propios. Clase padre (superclase o clase base) y clases hijos (subclases o clases derivadas). Es una forma para reutilizar código, por ejemplo, una clase pingüino usaría la clase pájaro y la clase pájaro usaría la clase animal.
  + Polimorfismo: En dos distintos objetos hay un cierto método que se va a comportar distinto en cada uno de los casos. Sobreescritura, propiedad de cambiar el comportamiento heredado de un padre. (Herencia + sobreescritura).
  + Modularidad: (modulo, agrupamiento lógico de abstracciones o clases) La práctica de agrupar clases.