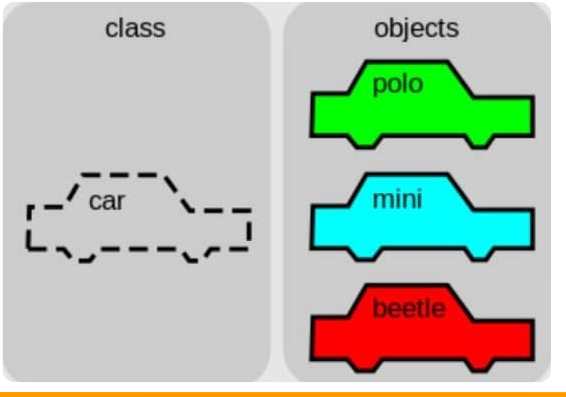


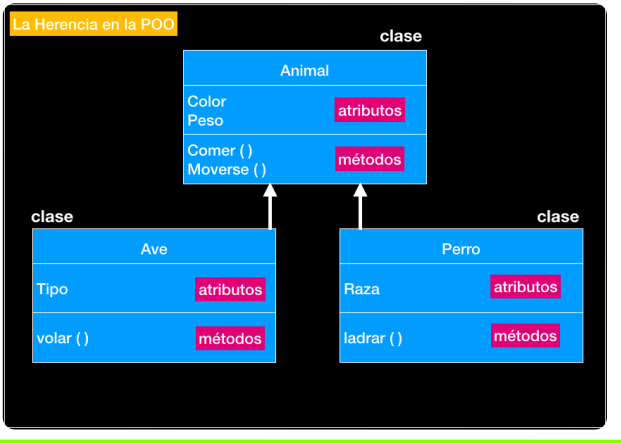
programación Orientada a Objetos Python

Clase
Es un elemento de la programación orientada a objetos que actúa como una plantilla y va a definir las características y comportamientos de una entidad.



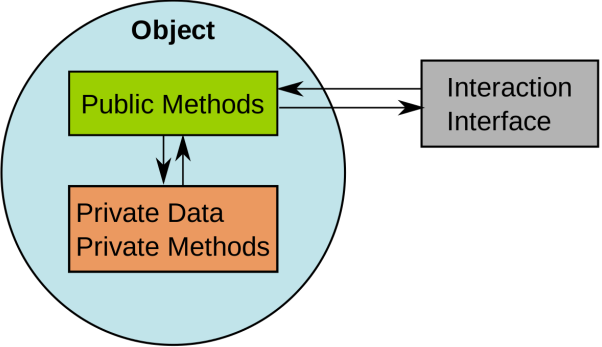
Objeto
Un objeto es una instancia de una clase.

herencia
Es un mecanismo que permite a una clase heredar propiedades y comportamientos de otra clase, lo que facilita la reutilización de código y la creación de jerarquías de clases.



instancias
Es una copia concreta de un objeto creado a partir de una clase, con sus propios valores de atributos y la capacidad de invocar los métodos definidos en la clase.

encapsulamiento
Es la práctica de ocultar los detalles internos de una clase y restringir el acceso directo a sus atributos y métodos, mediante el uso de modificadores de acceso, para proteger su integridad y asegurar un uso controlado de sus funcionalidades.

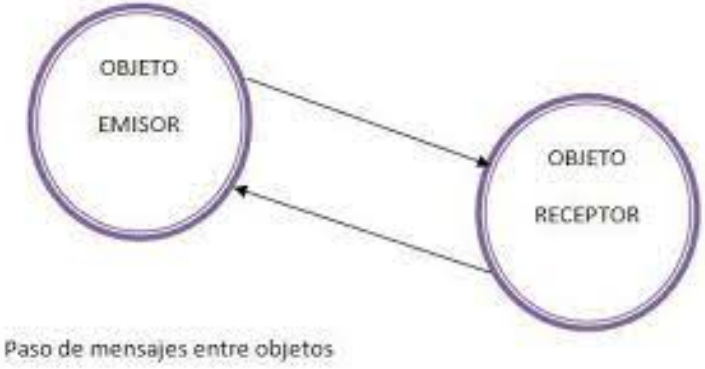


estado
Características o propiedades de un objeto en un momento dado, que son representadas por los valores actuales de sus atributos.

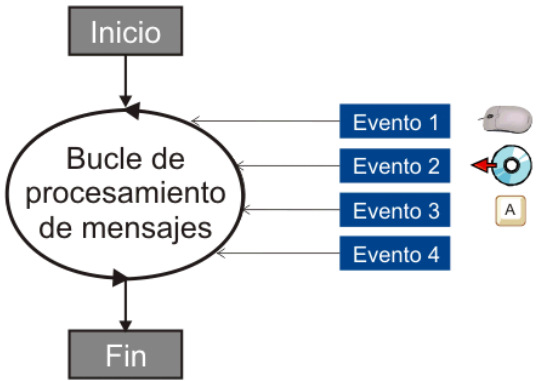
abstracción
La abstracción es el proceso mental que permite identificar los aspectos más significativos o notables de un objeto o de un problema.

Relaciones
Son las formas en que los objetos se asocian o interactúan entre sí en un sistema.

mensajes
Comunicación entre objetos, donde un objeto envía una solicitud a otro objeto para que realice una acción o proporcione información.



eventos
Los eventos son acciones o sucesos que ocurren dentro de un programa y que pueden ser detectados y manejados por el código.



métodos
Hacen referencia al comportamiento (las operaciones que pueden realizar un objeto)

atributos
Son variables o datos que se asocian a un objeto de una clase en particular y representan el estado o características de dicho objeto.

polimorfismo
Permite a los objetos de diferentes clases ser tratados de manera uniforme, a pesar de tener diferentes tipos o implementaciones concretas.

