**INDICADOR 1 | JESÚS DOMÍNGUEZ**

*1. Defina que es un objeto*

R=// En la programación orientada a objetos un objeto puede ser cualquier elemento físico, conceptual o matemático al cual podemos hacerle una abstracción de sus partes y comportamientos. Sus partes serían sus propiedades o atributos, es decir, lo que describe a los objetos, y sus comportamientos serían funciones o métodos.

*2. Defina que es un método*

R=// En la programación orientada a objetos un método es un bloque de código que almacena instrucciones y que solo ejecuta su función cuando esta es llamada, si llamamos esta función tres veces por su nombre, entonces se ejecutará tres veces su bloque de código interno. Las clases suelen están llenas de varios métodos con diferentes propósitos, y fuera de la clase, puede haber un método principal para hacer las pruebas que necesitemos. Además, una buena práctica es definir métodos setters y getters dentro de nuestras clases, las funciones sets son para almacenar un valor de atributo o propiedad en un objeto, y las funciones gets, son para mostrar o devolver un valor de atributo o propiedad en un objeto.

*3. Defina que es una clase*

R=// En la programación orientada a objetos una clase es como una fábrica que nos permite crear diferentes objetos, la clase es donde creamos los objetos, donde accedemos, establecemos o modificamos sus propiedades o atributos por defectos, donde definimos los métodos o comportamientos de los objetos.

*4. Mencione las principales ventajas del paradigma orientado a objetos*

R=// Una de las principales ventajas del paradigma de la programación orientada a objetos, es la reutilización de código, de esta forma no tendremos que estar copiando y pegando las mismas sentencias o declaraciones para cada objeto que creemos, sino que tendremos método y funciones que pueden ser llamadas para cada objeto creado. Otra ventaja, es que tendremos un esquema de programación y codificación más estructurado y organizado.