La programación orientada a objetos es una forma de programar pensando en objetos del mundo real, que tienen propiedades y acciones, para que el código sea más organizado, reutilizable y fácil de mantener.

4 pilares básicos de la POO

**Encapsulamiento**: ocultar detalles internos y exponer solo lo necesario.

**Herencia**: una clase puede heredar de otra (Ej: MochilaDeCamping hereda de Mochila).

**Polimorfismo**: distintos objetos pueden responder de forma distinta al mismo método.

**Abstracción**: simplificar lo complejo mostrando solo lo esencial.

Clase Mochila

class Mochila {

public $color;

public $capacidad;

public $contenido = [];

public function guardar($objeto) {

$this->contenido[] = $objeto;

}

public function vaciar() {

$this->contenido = [];

}

}

$miMochila = new Mochila();

$miMochila->color = "azul";

$miMochila->guardar("cuaderno");