**Paradigmas de Programación**

**Variables Estáticas:** los atributos miembros de una clase pueden ser atributos de clase o atributos de instancia; se dice que son atributos de clase si se usa la palabra clave static: en ese caso la variable es única para todas las instancias de la clase (ocupa un único lugar en memoria).

**Ciclo de vida de las variables:** El ciclo de vida de una variable empieza cuando el programa carga la clase en la que se encuentra dicha variable y permanece con “vida” hasta que el programa deje de utilizar a la clase en la que se encuentra esta variable

**Memoria Dinámica (C):** Se refiere al hecho de manipular la memoria manualmente utilizando los comandos: malloc, realloc, calloc y free.

**Clase:** Una clase es la maqueta en donde crearemos objetos, todos los objetos de una clase se agrupan dentro de esta mismo ya que tienen los mismos atributos.

**Objeto:** Un objeto es algo que es creado por el usuario para manipularse dentro del programa, en la programación orientada a objetos son todas las instancias que nosotros creamos dentro de una clase, que luego podemos modificar y utilizar en diferentes partes de nuestro programa.

**Instanciación:** Al hecho de construir un objeto dentro de una clase.