

OBJETO

Es el ejemplar que corresponde al modelo, en otras palabras en la forma concreta de dicha clase.

INSTANCIA

Momento donde se crea el objeto de una clase.

EVENTO

Es la accion que succede durante una funcion o metodo, dentro del objeto.

HERENCIA

La herencia es el metodo por el cual puedes pasar atributos o metodos a objetos que extiendan de la clase.

ABSTRACCIÓN

Es la manera en la cual uno como persona puede extraer ideas, detalles de los objetos del mundo real

ENCAPSULAMIENTO

Es la manera en la que se puede guardar los atributos o metodos para que solo la misma clase puede modificarlos o bien manipularlos.

Esto con los modificaores de acceso.

MODULARIDAD

OCULTACIÓN

informacion como datos o bien

metodos para que otras clases no

Es la manera de ocultar

se den cuenta que exite.

Es la manera en la cual se divide la aplicacion, puede tener diferentes modulos grandes o pequeños lo importante es que pueden funcionar sin necesidad de otro modulo.

POLIMORFISMO

Es la manera de sobreescribir los metodos heredados por la clase padre.

Public

Cuando las propiedades de una clase se definen como públicas, podemos decir que cualquier parte del programa, incluyendo otras clases y objetos, puede acceder, modificar y utilizar estas propiedades sin

problemas.

Privado

Cuando las
propiedades de
una clase se
definen como
privadas,
podemos decir
que solo la clase
misma puede
modificar y
utilizar esas
propiedades.

ProtegidoCuando las

propiedades de una clase se definen como protegidas, podemos decir que solo la clase misma puede modificar y utilizar esas propiedades y las subclases o mejor dicho todo aquella clase que extienda de la clase padre.,