**Conceptos**

**Clases:** Son un grupo de elementos que tienen características en común.

**Objeto:** Algo que podemos manipular.

**Método**: formas para realizar acciones.

**Atributo**: Son las características que tiene o se le asigna a un objeto en específico.

**Setters:** Es una función que nos permite asignar un valor a una variable.

**Getters:** Es una función que nos permite obtener el valor de algún elemento.

**Puntero:** Es una expresión que nos ayuda a no hacer el código tan redundante o extenso, esto también genera un código con u mayor grado de optimización**.**

**Constructor:** Es aquel elemento que nos permite iniciar o mostrar las características del objeto (atributo).

**GitHub:** Software que nos permite almacenar nuestros proyectos y realizar trabajo colaborativo en el código de programación.