Aprende a programar con Minecraft

### **Conceptos básicos orientados a objetos**

La programación orientada a objetos es muy popular, y puedes utilizarla para crear todo tipo de programas geniales, pero puede ser un concepto difícil de entender. Vamos a relacionarlo con algo que te resulte más familiar: tú.

Eres una persona. Tienes una serie de métodos: puedes comer, respirar, dormir, contar hasta 10 y hacer muchas otras cosas. También tienes atributos: nombre, edad, altura, número de calzado, etc.

Tu amiga María tiene los mismos métodos que tú; ella también puede comer, respirar, dormir, contar hasta 10 y hacer muchas otras cosas. También tiene los mismos atributos (nombre, edad, etc.), aunque contengan valores distintos.

De hecho, todo el mundo tiene estos métodos y atributos. Puedes describir a las personas como una clase. Tú y María sois personas, por lo que podría decirse que ambos sois objetos de la clase Persona.

En programación orientada a objetos, los objetos se denominan *instancias* de una clase. Todos los objetos comparten los métodos y atributos de la clase, pero los valores de los atributos pueden ser diferentes para cada objeto.

Entremos en Python y creemos una clase.

[anterior](ch12_1.html)[Subtema 2 de 10: (Ver todo)](ch12.html)[siguiente](ch12_3.html)