

Elementos y Características de la POO

Los elementos de la POO, pueden entenderse como los *materiales* que necesitamos para diseñar y programar un sistema, mientras que las características, podrían asumirse como las *herramientas* de las cuáles disponemos para construir el sistema con esos materiales.

Entre los elementos principales de la POO, podremos encontrar a:

Clases

Las clases son los modelos sobre los cuáles se construirán nuestros objetos.

En Python, una clase se define con la instrucción `class` seguida de un nombre genérico para el objeto.

```
class Objeto:  
    pass
```

Propiedades

Las propiedades son las características intrínsecas del objeto. Éstas, se representan a modo de variables, solo que técnicamente, pasan a denominarse *propiedades*:

```
class Pelo():  
    color = ""  
    textura = ""
```

Métodos

Los métodos son *funciones*, solo que técnicamente se denominan métodos, y representan acciones propias que puede realizar el objeto (y no otro):

```
class Objeto():  
    color = "verde"  
    tamaño = "grande"  
    def flotar(self):  
        pass
```

Objeto

Las clases por sí mismas, no son más que modelos que nos servirán para crear objetos en concreto. Podemos decir que una clase, es el razonamiento abstracto de un objeto, mientras que el objeto, es su materialización. A la acción de crear objetos, se la denomina *instanciar una clase* y dicha instancia, consiste en asignar la clase, como valor a una variable:

```
et = Objeto()  
print et.color  
print et.tamaño
```