OBJETO: entidad existente en la memoria del ordenador que tiene unas propiedades (atributos o datos sobre sí mismo almacenados por el objeto) y unas operaciones disponibles específicas (métodos).

CLASES: Las clases son la base de la Programación Orientada a Objetos. Una clase es una plantilla que define la forma de un objeto; en ella se agrupan datos y métodos que operarán sobre esos datos.

INSTANCIAS: una referencia de una clase hacia otra con lo cual permite a ambas clases ínteractuar entre si

JAVA: Java es un lenguaje de programación y una plataforma informática que fue comercializada por primera vez en 1995 por Sun Microsystems. Hay muchas aplicaciones y sitios web que no funcionarán, probablemente, a menos que tengan Java instalado y cada día se crean más.

PYTHON: Python es un lenguaje de programación interpretado cuya filosofía hace hincapié en la legibilidad de su código.​ Se trata de un lenguaje de programación multiparadigma, ya que soporta parcialmente la orientación a objetos, programación imperativa y, en menor medida, programación funcional.