En un archivo de texto separado que debes crear, escribe explicaciones de los siguientes conceptos como si se lo estuvieras explicando a un niño de 12 años. Hacer esto te ayudará a descubrir rápidamente cualquier punto que no estes comprendiendo.

* **Variables:** una variable se puede relacionar como una “caja” la cual nos almacenará cosas, como palabras o números, esta “caja” estará marcada con un nombre para que después sea más fácil localizar las cosas de adentro.
* **Strings:** este concepto se puede asimilar como un collar o una pulsera de perlas que en vez de que sean perlas son letras o números.
* **Funciones** **(argumentos, return):** imaginemos que tenemos un instructivo o una receta para preparar o armar algo, los ingredientes o materiales que contiene o se ocupan se puede asimilar como los argumentos, y el resultado de la receta se puede asimilar con el return, es decir que las funciones hacen algo o mandan a hacer algo y el return devuelve el resultado de estas,
* Declaraciones(if): esto es como tomar decisiones con respecto a lo que esta sucediendo en el momento, un claro ejemplo es por decir, si esta lloviendo no saldré a jugar, caminar, etc. Pero si esta el día asoleado lo ahre.
* **Valores booleanos (true, false):** son respuestas fáciles, responder si o no
* **Objeto:** Un objeto es como un juguete que tiene cosas adentro. Puedes usar el juguete para hacer cosas. Por ejemplo, un coche de juguete es un objeto que puedes usar para jugar.
* **Clase:** imaginemos que las clases son como plantillas para hacer juguetes. Dicen cómo hacer un juguete, pero no es un juguete real todavía. Un coche de juguete es un ejemplo de un juguete que podrías hacer usando la plantilla de la clase "Coche".
* **Self:** El "self" es como un espejo que usa un juguete para mirarse a sí mismo. Ayuda al juguete a entender quién es y qué puede hacer.