

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

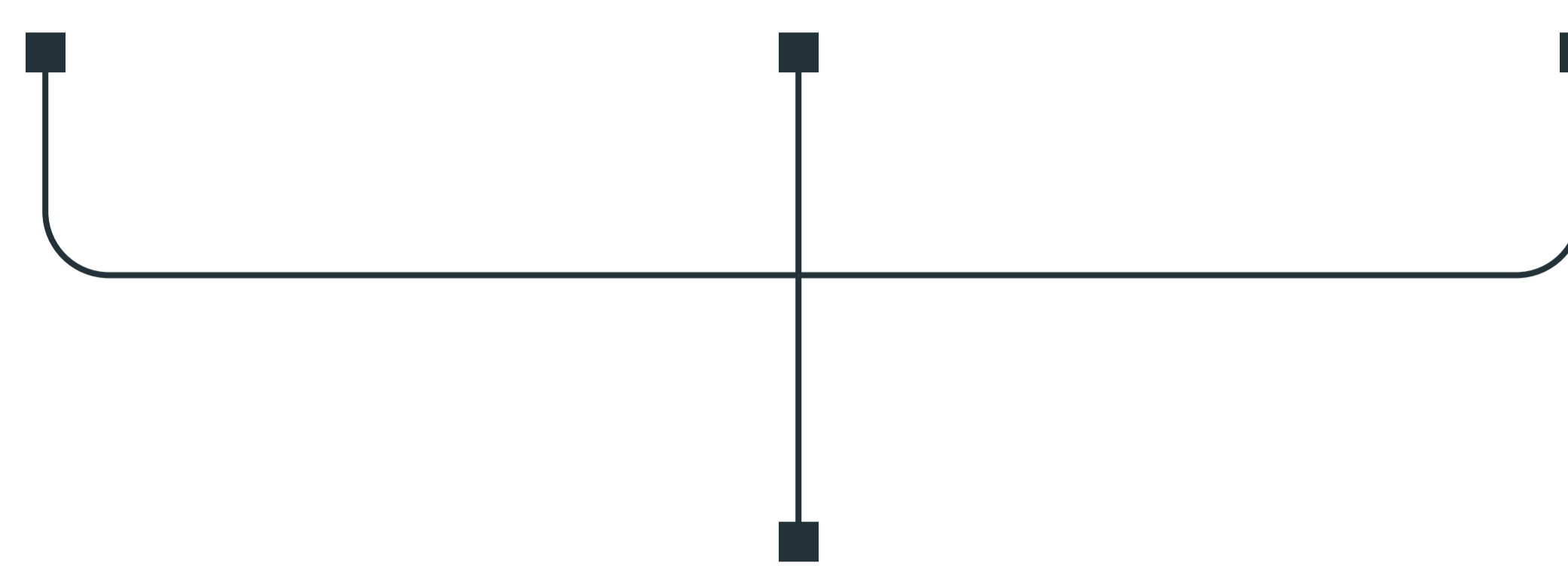
## conceptos clave

### objeto

se compone por:  
atributos y métodos

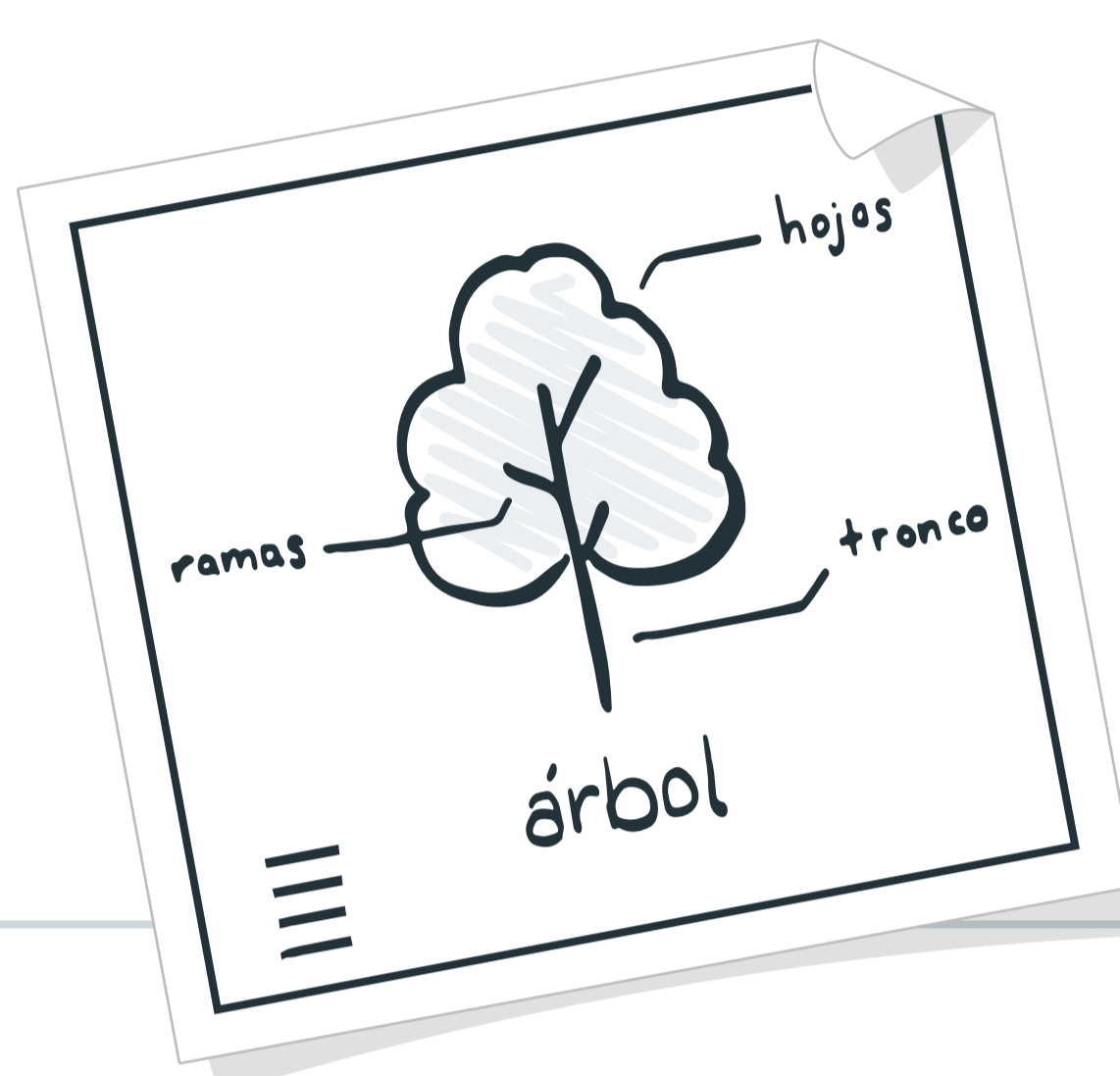


constructor  
get - set  
otros



### clase

pueden ser:  
abstractas o concretas

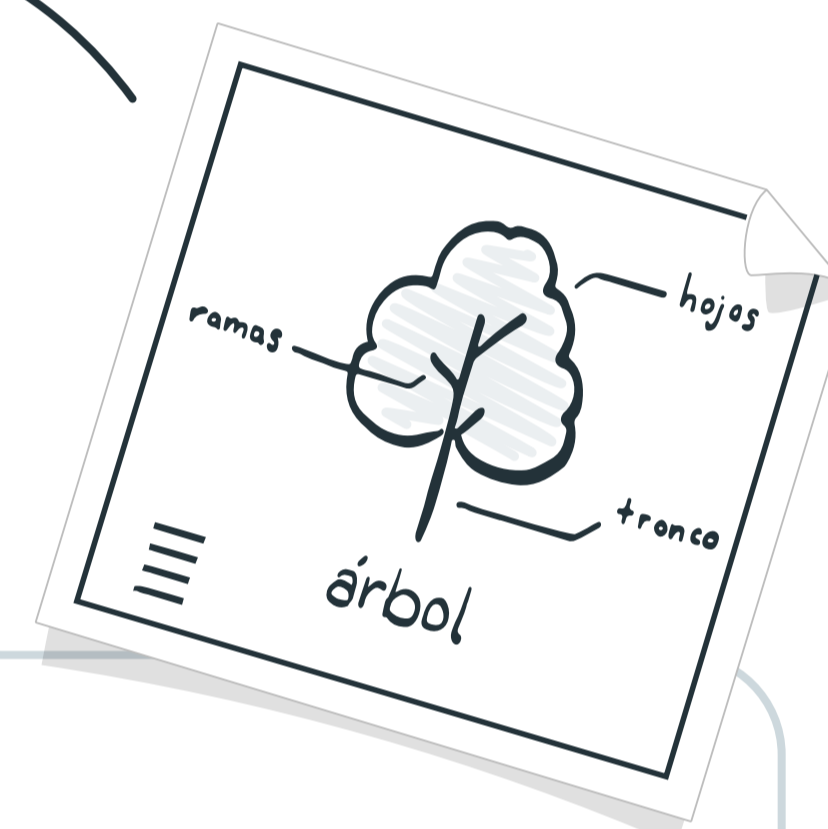


### instancia

La creación de un **[objeto]** ...



... a partir de una **[clase]**



## beneficios o características



### encapsulamiento

usar objetos sin conocer los  
detalles de su implementación



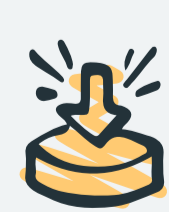
### polimorfismo

mismas operaciones para  
objetos de diferentes tipos



### herencia

definir una nueva clase a  
partir de una clase existente



clase existente:

— clase padre  
— superclase  
— clase base



nueva clase:

— clase hija  
— subclase  
— clase derivada