



**POO PARADIGMA DE PROGRAMACIÓN : UNA FORMA EN LA CUAL PUEDO RESOLVER
UNA PROBLEMÁTICA A TRAVÉS DE CLASE Y OBJETOS**

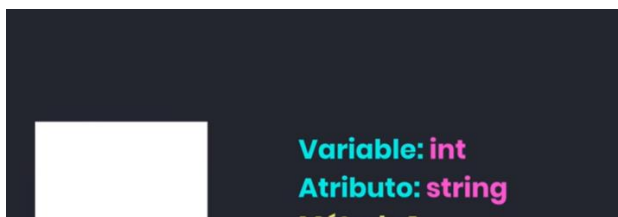
ENTIDADES:

Lápiz, una pc , mouse, borrador son objetos ; pero son diferentes características difidentes
ejemplo uno para escribir y otro para borrar

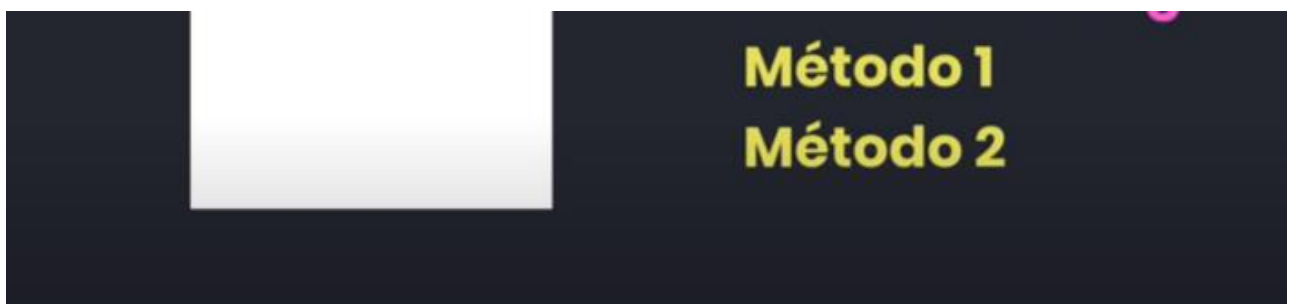




LAS CARACTERÍSTICAS SON VARIABLES LAS CUALES LLAMAREMOS ATRIBUTOS



A LAS ACCIONES MÉTODOS



Que es una clase un molde es algo abstracto con lo cual podemos crear objetos a partir de ciertos atributos o métodos



```
1 Class Lapis:  
2     color = 'Amarillo' #Atributo  
3     tamaño_centímetros = 10 #Atributo  
4     material = 'Madera' #Atributo  
5  
6     def pintar(self): #Método  
7         print('Pintar sobre una superficie')  
8
```

TENEMOS VARIOS LENGUAJES PARA LA POO: **JAVA**

CONCLUSIONES

UNA CLASE es un molde para crear objetos

UN OBJETO es una entidad la cual tiene **ATRIBUTOS Y MÉTODOS**