# Introducción a la POO

Por fin tenemos la suficiente base como para comenzar a trabajar con Programación Orientada a Objetos (POO) mas allá de las pequeñas pinceladas que hemos introducido.

Como ya indiqué en el primer módulo la POO es un paradigma de programación. Este paradigma se supone que es una evolución de la programación estructurada con la que quizás estés acostumbrado a trabajar en otros lenguajes de programación. En este paradigma vamos a necesitar un cambio de chip ya que será el objeto quien realice las acciones.

En este tercer módulo del curso vamos familiarizarnos con los principales conceptos de la POO como son la **herencia**, el **polimorfismo** y el **encapsulamiento**.

---

Revision #1
Created 2022-02-01 11:11:15 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 11:11:15 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026