

El objetivo de la programación orientada a objetos es definir en el **objeto**, este nuevo tipo de dato, todas las operaciones y variables internas que pueda necesitar para operar. De esta forma queda configurado de forma compacta en una manera que las principales acciones a realizar con el objeto están definidas sobre el propio objeto.

Una **clase** es la definición de las diferentes características de todos los objetos creados que corresponden a la misma clase. Define sus propiedades iniciales, y el código de los métodos que posee (funciones sobre el objeto).

Al crear un objeto, existe un método especial en la clase llamado **constructor** que permite especificar ciertos parámetros de inicialización del mismo.

Todo esto quedará mejor explicado en los sucesivos ejemplos que vamos a ir viendo.