



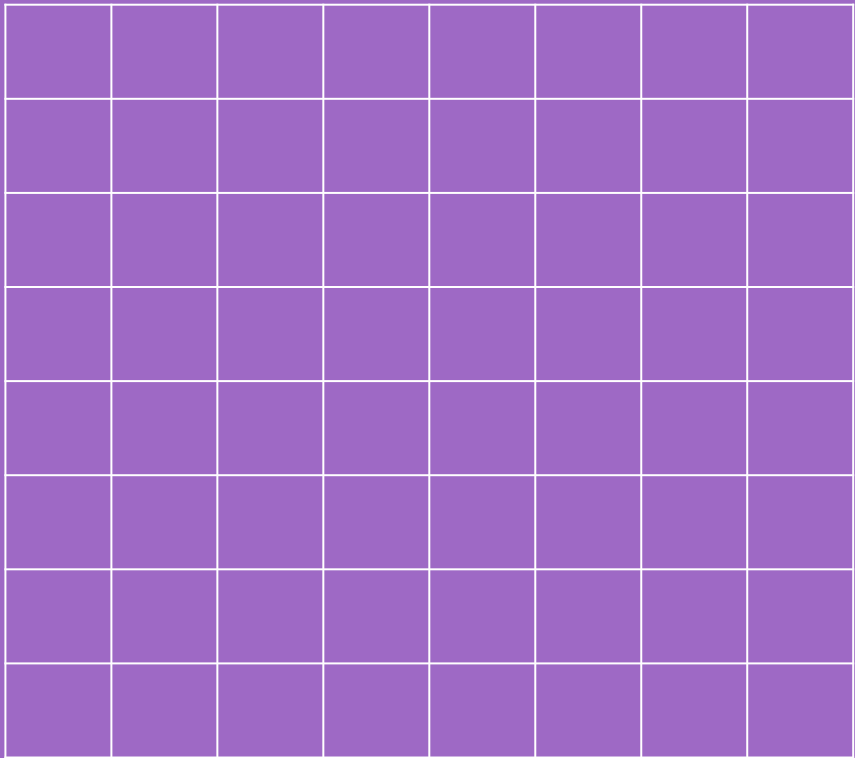
Argentina
programa
4.0

Introducción a la programación OO en Java

“Desarrollador Java Inicial”



Conceptos Básicos



Clases y Objetos - De tipos simples a conceptos complejos

Hasta ahora trabajamos con conceptos simples como un número, una letra, un texto o vectores de los mismos, pero ¿qué pasa si queremos representar cosas más complejas?


- *una persona*
- *un producto*
- *un carrito de compras*
- *un torneo*

También, relaciones entre las mismas, por ejemplo que un carrito de compras “fue adquirido” por una persona y que el carrito de compras “tiene” productos.

Aquí empezaremos a trabajar modelando o representando mediante modelos objetos del mundo real de las cuales nos interesan ciertas características. Identificaremos conceptos, sus datos y sus relaciones.

Clases y Objetos - De tipos simples a conceptos complejos

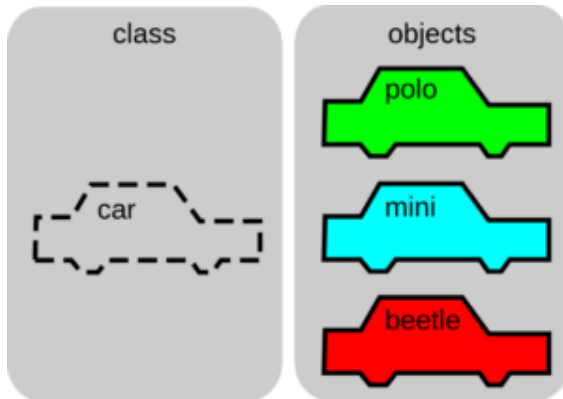
Para entender el concepto de Clase podríamos imaginarnosla como un “molde” o “plantilla” a partir del cual defino como serán objetos que quiero representar en mi programa. También podemos imaginarnosla como una plantilla de formulario en blanco donde le ponemos luego los datos que deben ir.



The form is titled "Formulario de entrada de cliente" and includes a header with a logo and "SU LOGOTIPO". It contains various input fields for client information:

- Fecha
- Nombre del agente/representante
- Nombre del cliente
- Nombre de la organización/empresa del cliente
- Información del cliente (section header)
- Teléfono principal
- Teléfono móvil
- Dirección de correo electrónico
- Dirección
- Ciudad
- Provincia
- Código postal
- Profesión/tipo de empresa
- FECHA DE NACIMIENTO
- Sexo
- Información adicional (senior/militar/etc.)
- Solicitudes de servicio
- Otras/Solicitudes especiales
- Disponibilidad para seguimientos
- ¿Cliente anterior?
- Referido por

At the bottom, there are three icons with labels: [DIRECCIÓN DE OFICINA], [NÚMERO DE TELÉFONO], and [CORREO ELECTRÓNICO].



Clases y Objetos - Definición

Para representar conceptos más complejos utilizaremos clases y objetos:

- Una clase es la representación de una entidad o concepto, la cual posee atributos (concepto similar a variable) y métodos (concepto similar a función). Sin embargo la clase describe características generales
- La forma más sencilla de definir un objeto, es describirla como una instancia de una clase. Es decir, posee las características generales de la misma, pero con valores concretos

Persona
- nombre: String - apellido: String - fechaDeNacimiento: LocalDatetime
+ edad(): int

<u>persona1:Persona</u>
nombre = Mariana apellido = González fechaDeNacimiento = 04/05/1998

Clases y Objetos - Representación

Persona
- nombre: String - apellido: String - fechaDeNacimiento: LocalDatetime
+ edad(): int

Producto
- nombre: String - codigo: String - precio: float
+ costoFinal(int cantCuotas): float

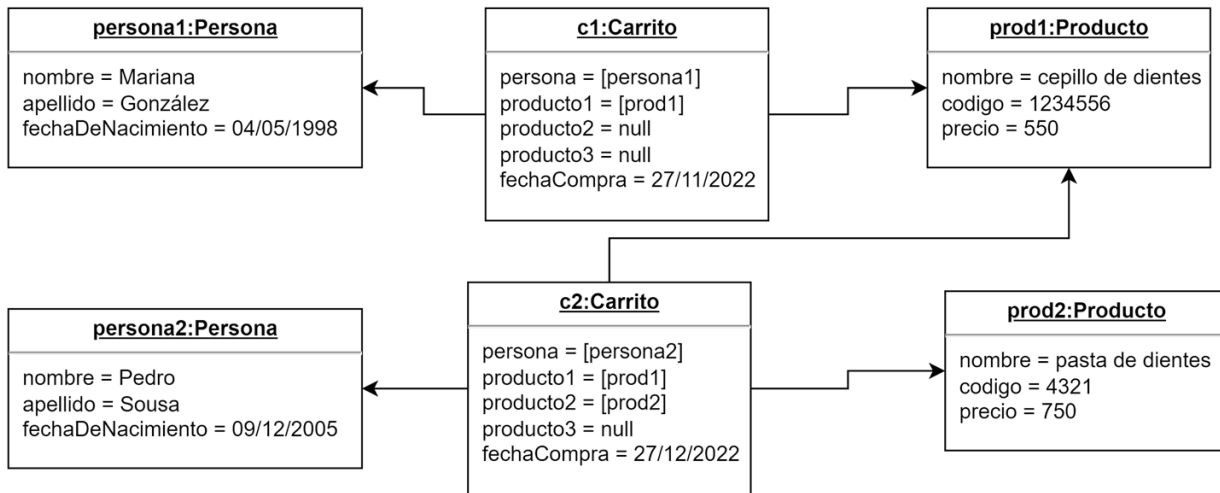
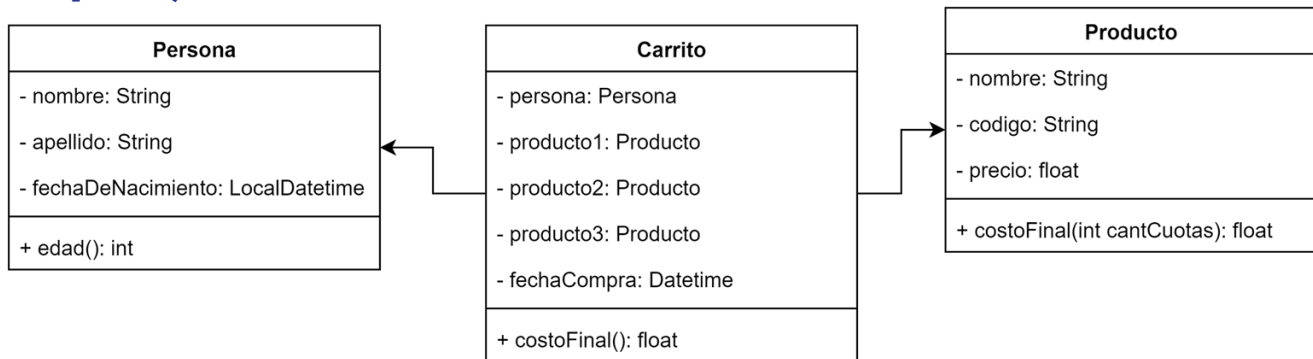
<u>persona1:Persona</u>
nombre = Mariana apellido = González fechaDeNacimiento = 04/05/1998

<u>persona2:Persona</u>
nombre = Pedro apellido = Sousa fechaDeNacimiento = 09/12/2005

<u>prod1:Producto</u>
nombre = cepillo de dientes codigo = 1234556 precio = 550

<u>prod2:Producto</u>
nombre = pasta de dientes codigo = 4321 precio = 750

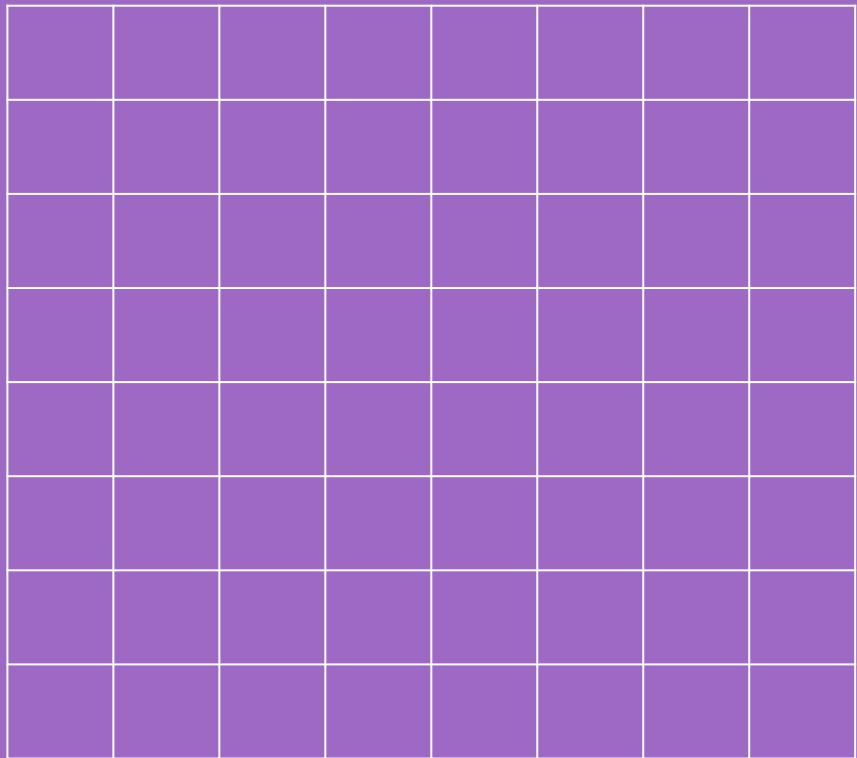
Clases y Objetos - Relaciones



un carrito de compras está vinculado a una persona y también el carrito de compras tiene productos



Implementación en Java



Clases y Objetos - Java

```
package ar.edu.utn; }
import java.time.LocalDate; }
public class Producto { }

    private String nombre;
    private String descripcion;
    private LocalDate fechaAlta;
    private Integer pesoKg;
    private Double precio;

    private static final Double minPrecio = 0.1;

    public Producto(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.fechaAlta = LocalDate.now();
        this.precio = minPrecio;
    }

    public String getNombre() {
        return this.nombre;
    }
    public String getDescripcion() {
        return this.descripcion;
    }
    public void setDescripcion(String descripcion) {
        this.descripcion = descripcion;
    }
}
```

El paquete de una clase se declara en la primer línea y permite que existan varias clases con el mismo nombre en diferentes paquetes

Los import permiten utilizar clases de otros paquetes más convenientemente

Nombre de la clase

Atributos, todos los objetos de una misma clase tienen los mismos atributos, pero con distintos valores

Atributos de clase o estáticos, su valor es compartido por todos los objetos de la clase

Constructor, se utiliza para crear objetos de la clase en cuestión. En este caso si queremos crear un nuevo producto la sintaxis es:

```
Producto prod = new Producto("Atún");
```

Métodos de instancia, funciones que se ejecutan en el contexto del objeto. Con la palabra clave "**this**" se accede al estado (valores de los atributos) de un objeto en particular. Por ejemplo, el método `prod1.getNombre()` y `prod2.getNombre()` retornan el valor correspondiente a su instancia.

<u>prod1:Producto</u>
nombre = cepillo de dientes
codigo = 1234556
precio = 550

<u>prod2:Producto</u>
nombre = pasta de dientes
codigo = 4321
precio = 750

- Comportamiento y atributos (no valores) compartidos por un conjunto de objetos. Los atributos son de una clase o tipo primitivo determinado
- Elementos de Instancia:
 - Variables: tienen un valor distinto por Objeto
 - Métodos: código a ejecutar, tiene acceso a variables de instancia
- De Clase o Estáticos
 - Variables: compartida por todas las instancias de una clase
 - Constantes: Variable de clase que no se puede cambiar en tiempo de ejecución, hay que recompilar.
 - Métodos: código a ejecutar, no está asociado con una instancia en particular
 - Por ejemplo:
 - `LocalTime.now()`
 - `Integer.parseInt("1234")`
 - `Math.abs(-37)`

Objetos

- Un objeto es una instancia de una determinada Clase
- Todo objeto se crea a través de un constructor. Con Java, el mismo se llama utilizando la palabra reservada `new`. Si no se declara ninguno, por defecto tienen un constructor vacío. Si se declara uno con parámetros, el constructor vacío debe declararse explícitamente.

```
public class Producto {  
  
    public Producto(String nombre) {  
  
        this.nombre = nombre;  
  
    }  
  
    public Producto() {  
  
    }  
  
}
```

```
Producto prod = new Producto("Atún");
```

- Para utilizar un método de un objeto, decimos que al mismo se le envía un “mensaje”. Para representar esto, se pone un punto “.” luego de una variable referenciando un objeto:
objetoX.metodo(param1,param2,...)

Clase - Visibilidad / Alcance – Modificadores de acceso

- **Público:** atributos o métodos pueden ser utilizados por instancias de cualquier clase.
- **Protected:** atributos o métodos pueden ser utilizados sólo por instancias de la misma clase o sus subclases.
- **Paquete:** atributos o métodos pueden ser utilizados sólo por instancias de clases que están en el mismo paquete. (propio de Java)
- **Privado:** atributos o métodos pueden ser utilizados sólo por instancias de la misma clase.

```
private String nombre;  
public String getNombre()
```



Alcance o *scope*

Wrappers

- Todo tipo primitivo tiene su Wrapper

```
Integer unNumero = 1;  
Double otroNumero = 1.0;  
Character unCaracter = 'X';  
Boolean unBooleano = true;
```

- Esto nos permite utilizar métodos sobre dichos tipos, por ejemplo:

```
int unNumero2 = 1;  
unNumero = unNumero + unNumero2; //compatible  
otroNumero.equals(unNumero) // false  
unBooleano.toString(); // "true"
```

- Y también nos provee de varios métodos útiles

```
Integer.parseInt("123"); // entero 123  
Integer.toHexString(13); // "b5" string de número en hexadecimal
```



**Argentina
programa
4.0**

Gracias!
