

Miembros de una clase

$$\begin{array}{r} 10 = 16 \quad 15 = 100 \\ \underline{100} \quad \underline{.3} \end{array}$$

Constructor: Es un método especial que se ejecuta automáticamente cuando se crea una instancia

Propiedades: Son las variables que almacenan el estado de los objetos

Método: Son funciones definidas dentro de una clase que operan sobre los objetos creados a partir de esa clase

Getters y Setters

Getters: Permite acceder a las propiedades de manera controlada

Setters: Permiten modificar las propiedades, también de manera controlada

Herencia

Una clase puede heredar de otra utilizando la palabra clave `extends`



{ }