



**INSTITUTO POLITÉCNICO
NACIONAL**



Escuela Superior de Cómputo

Programación Orientada a Objetos.

Nombre del alumno: Jesús Arturo Araiza Grijalva

Nombre del Profesor: José Sanchez Juarez

Tema: Práctica 3

En el programa del ejemplo. 2, ¿cuál es la variable de clase? Justificar su respuesta.

La variable de clase está declarada como “static” antes del tipo, por lo cual podemos ver que en el ejemplo 2 la variable *static int numeroDeObjeto* corresponde a la variable de clase.

```
/** El número de objeto creado */  
static int numeroDeObjeto = 0;
```

¿Por que se dice que el método numeroDeObjeto, es método de clase?

Porque está declarada como “static”, y regresa una variable que también está declarada como tipo static, o sea una variable de clase, este método puede ser usado por cualquier instancia que salga de esta clase, y el valor de esta variable será el mismo para todas las instancias.

```
/** Retorno de numeroDeObjeto */  
static int getNumeroDeObjeto() {  
    return numeroDeObjeto;  
}
```

¿Cómo se invoca a un método de clase?

Llamando al nombre de la clase que contiene al método, en este ejemplo sería `Circulo2.getNumeroDeObjeto`, también se puede llamar por cada instancia particular como se hace normalmente con los métodos de instancia.

```
D:\Desktop\Programación Orientada a Objetos\primer parcial\PRACTICAS\3>javac TestCirculo2.java  
D:\Desktop\Programación Orientada a Objetos\primer parcial\PRACTICAS\3>java TestCirculo2  
Antes de crear el objeto  
El numero del objeto Circulo es 0  
  
Despues de crear c1  
c1: radio (1.0) y el numero de objeto circulo (1)  
  
Despues de crear c2 y modificar c1  
c1: radio (9.0) y numero de objeto Circulo (2)  
c2: radio (5.0) y numero de objeto Circulo (2)  
  
D:\Desktop\Programación Orientada a Objetos\primer parcial\PRACTICAS\3>
```