Que es un objeto?

Declarar e instanciar n objeto

NombreClase nombreObjetp = new NobreClase(); o nombreObjeto = newNombreClase();

NombreClase(): Es el constructor del objeto y no el tipo del objeto

**Ciclo de vida de un objeto**

* **La creación del objeto:**
  + Se usa NEW para asignar memoria
  + Se usa un constructor para inicializar un objeto en esa memoria
* **Utilización del objeto**
  + Llamadas a métodos y atributos
* **Destrucción del objeto**
  + Se pierde la referencia en memoria, ya sea por finalización del programa, cambio o eliminación de la variable, etc.
  + El Garbage Colletor liberará memoria cuando lo crea necesario.
    - Es el encargado de liberar memoria

La memoria y los Tipos de Datos

* El CLT administra dos segmentos de memora: Stack (Pila) y Heap (Montón)
* El Stack es liberado automáticamente y el Heap es administrado por el GC
* Los tipos VALOR se almacenan en el Stack.
* Los tipos REFERENCIA se almacenan en el Heap

Variables vs Objetos

* El tiempo de vida de una variable local esta visciladp al ambiito en el que esta declarada
  + Tiempo de vida corto (en general)
  + Creación y destrucción determinista
* El tiempo de vida de un objeto dinámico no esta vinculado a su ámbito
  + Tiempo de vida mas largo
  + .

Ámbito de una variable

Los valores locales on variable si qe se aasina en la pila y no en le managed Heap. Esto significa que, si se declara una variable cuyo tipo

02/09/21

**Sobrecarga de métodos**

Ante un mismo método, cambiando los argumentos, podemos tener comportamientos similares o idénticos.

* Los métodos se sobrecargan camianod el numero, el tipo y el orden de los parámetros

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente