

Poo: tipos de datos, llamados objetos

Código: Módulo con 2 partes:

- Propiedades → atributos: propiedades que definen al objeto
- Funciones → métodos: acciones que puede realizar el objeto

Ejemplo: Taza

Propiedades, Atributos: - Volumen
- Líquido
- Cantidad

Métodos, Acciones: - llenar().
- beber().
- vaciar().

Clase: especifican tipo de dato nuevo

Ej: clase Taza.

↳ definimos los atributos y métodos para darle valores a sus atributos.

↳ = INSTANCIAR

↳ para instanciar, se usa un constructor().

ej: constructor(150, café, 100)

- Abstracción

Cuando creamos una clase, no es necesario añadir todas las características, tenemos que "abstruimos" para añadir solo las necesarias.

- Encapsulación: Código con varias clases q se comunican entre si: Modelaridad.

↳ para arreglar más fácil algún error

↳ se definen atributos ^{o/métodos} privados o públicos, para que no sean afectados por otro código que lo use.

- privados: sólo en la clase

- públicos: si las clases

↳ se suelen crear nuevos métodos para acceder o modificar los que ya están.

privados: get = acceder
set = modificar

^{o atributos}
ej: getNombre().
setNombre().

