


Open Opened 2 weeks ago by  **Rubén Montero**

POJOs

Resumen

- Introduciremos el concepto de POJO
- Crearemos un POJO llamado `Animal`, con la agilidad que nos otorga IntelliJ IDEA

Descripción

Las clases que hemos empezado a crear (con atributos privados, constructor, *getters*,...) se usan con mucha frecuencia. Tanto que **tienen nombre propio** y nos podemos referir a ellas como [Plain Old Java Object \(POJO\)](#)

Son, simplemente, clases básicas con atributos que sirven para *representar* (modelar) una entidad del mundo.

Crear un POJO velozmente

Los IDE proporcionan muchas herramientas para agilizar nuestro desarrollo.

Prueba lo siguiente:

1. Añade una nueva clase `Animal`
2. En ella, escribe un nuevo atributo `private String name;`
3. Escribe otro atributo más `private String species;`
4. Escribe un último atributo `private int numberOfTeeth`

Ahora, en la barra superior elige **Code > Generate > Constructor**.

Se desplegará una ventana donde aparecen los tres atributos. Usando la tecla Shift de tu teclado, selecciona los **3** y dale a **OK**.

¡Ya se ha generado el *típico* constructor automáticamente!

Ahora, ve a **Code > Generate > Getter and Setter**. Selecciona todos los atributos.

¡Tenemos *getters* y *setters* listos en un suspiro!

Por último

Una vez verifiques que el *test* funciona correctamente, la tarea ha sido completada.

Haz `commit` y `push` para subir los cambios al repositorio.



Rubén Montero @ruben.montero changed milestone to [%Sprint 1](#) 2 weeks ago



Ania Blanco @ania.blanco mentioned in commit [f540e4f9](#) 2 weeks ago