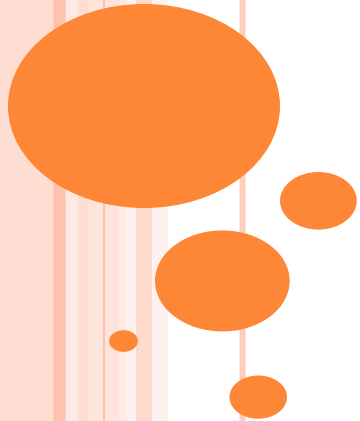
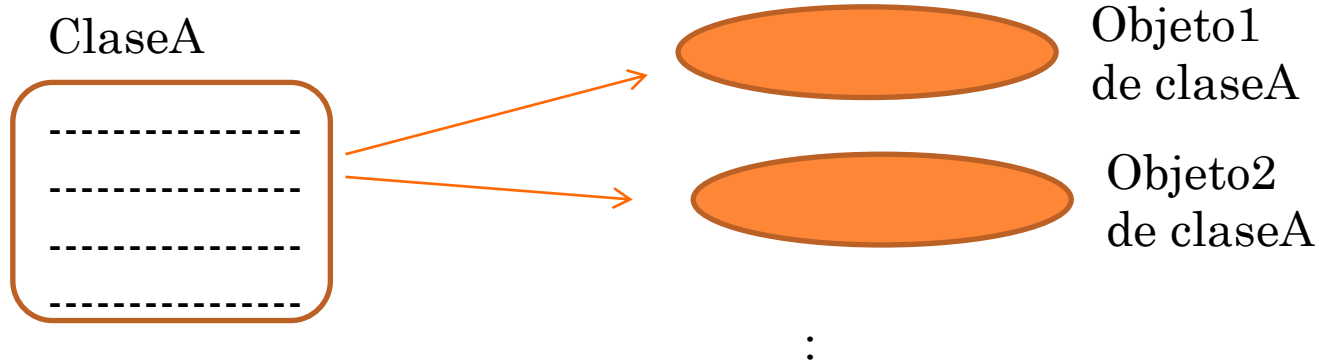


# CLASES, OBJETOS Y MÉTODOS



# CLASES VS OBJETOS

- Una clase define el comportamiento de un determinado tipo de objeto.
- La clase es el molde y el objeto el elemento “físico” obtenido del molde



# EJEMPLOS

## Objetos

Clase

Ford KV



Clase

Mesa



# ESTRUCTURA

## ➤ Una clase se compone de:

- **Atributos:** Variables que representan propiedades del tipo de objeto
- **Métodos:** Funciones que definen el comportamiento de los objetos.

Atributos

Método

```
class Mesa{  
    int largo;  
    int ancho;  
    String color;  
    int superficie(){  
        return largo*ancho;  
    }  
    :  
}
```

Atributos

Método

```
class FordKV{  
    int potencia;  
    String color;  
    void acelerar(int intensidad){  
        :  
    }  
}
```



# SINTAXIS DE MÉTODO Y LLAMADA

## ➤ Definición

```
tipo_devolucion nombre_metodo(tipo parametro1, tipo parametro2,..)
```

## ➤ Llamada

```
nombre_metodo(argumento1, argumento2,..)
```



## ➤ Ejemplos

```
int test(int n){..}
```

```
void mostrar(){..}
```

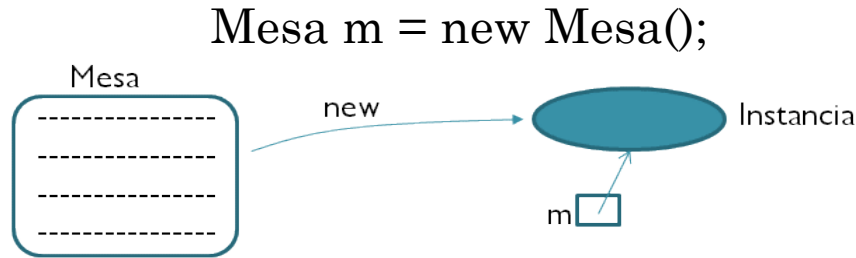
```
int a=test(25);
```

```
mostrar();
```



# CREACIÓN DE UNA INSTANCIA (OBJETO)

➤ A los objetos creados a partir de su clase se les conoce también como *instancia de la clase*. Para crear instancias utilizamos el operador **new**:

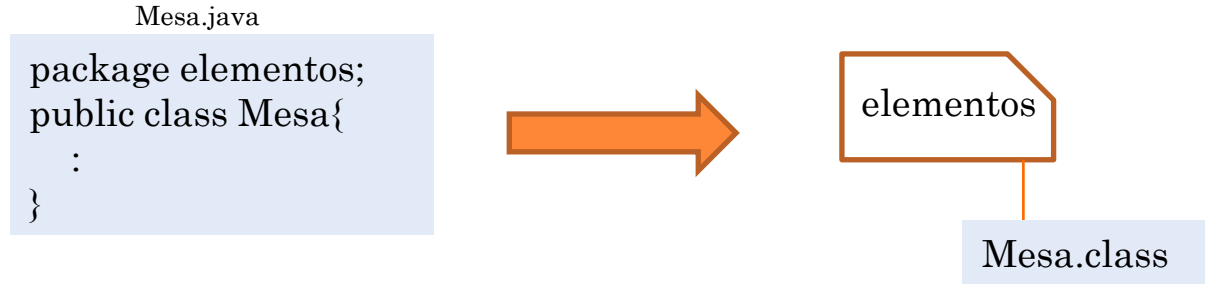


➤ Una vez creada la instancia y asignada a la variable, se utiliza ésta para llamar a sus métodos con el **operador punto**:

```
int res=m.superficie();
```

# ORGANIZACIÓN DE CLASES: PAQUETES

- Las clases se organizan en paquetes. Son directorios donde se almacenan los archivos .class



- La sentencia *package* debe ser la primera del archivo .java
- La sentencia *import* permite usar clases de otros paquetes:

```
package elementos;  
import java.util.Scanner;  
public class Mesa{  
    Scanner sc;  
}
```

