

# AYUDA MEMORIA P00

Christian Márquez

1

## CLASE

Clase: Una clase actúa como una plantilla o un modelo a partir del cual se crean objetos individuales con características únicas. Por ejemplo, podríamos definir una clase “Coche” que tenga atributos como “marca”, “modelo” y “color”, y métodos como “arrancar” y “parar”

2

## Objeto

Los objetos son instancias de clases y tienen propiedades (atributos) y comportamientos (métodos). Por ejemplo, un objeto humano tiene estado (nombre, género, dormido o no...) y comportamiento (estudia Java, camina, habla...)

3

## Método

Los métodos definen las acciones que pueden realizar los objetos. Cada objeto Java expone su comportamiento a través de métodos

4

## Setter

Setter: Los métodos de establecimiento (setters) permiten cambiar el valor del campo de forma indirecta pero permitida. Por ejemplo, en la clase “Estudiante”, el método `setAge(int age)` permite cambiar la edad del estudiante

5

## Getter

Getter: Los métodos getter devuelven el valor del campo. Por ejemplo, en la clase “Estudiante”, el método `getAge()` devuelve la edad del estudiante

6

## Constructor

Un constructor en Java es un bloque de código similar a un método que se llama cuando se instancia un objeto. Los constructores se utilizan para inicializar el objeto.

7

## This

En Java, `this` es una referencia al objeto actual, es decir, el objeto cuyo método o constructor se está invocando. Puedes usar la palabra clave `this` para referirte a cualquier miembro de la clase actual desde dentro de un método de la clase.