

CLASES, METODOS

01

CLASES

son plantillas o moldes que nos permiten crear objetos con características comunes. Nos ayuda a organizar nuestro código de manera más eficiente.

02

VARIABLES DE INSTANCIA

o atributos: almacenan los datos para las instancias individuales de una clase

03

MÉTODOS

es un conjunto de instrucciones definidas dentro de una clase, que realizan una determinada tarea y a las que podemos invocar mediante un nombre, por ejemplo: `System.out.println()` - `in.nextInt()`

04

GET-SET

Set: se encarga de darle un valor a una propiedad o atributo de un objeto.
get: se encarga de mostrar un valor a una propiedad o atributo de un objeto

05

CONSTRUCTOR

método especial que se utiliza para inicializar un objeto recién creado y asignarle valores iniciales a sus variables de instancia.

06

DIAGRAMA DE CLASE DE UML

describe un sistema visualizando los diferentes tipos de objetos dentro de un sistema y los tipos de relaciones estáticas que existen entre ellos. También ilustra las operaciones y atributos de las clases.