



# Introducción a las Clases y Objetos en Java: Ejemplos y Explicaciones Sencillas



## Introducción a las Clases y Objetos

En esta presentación aprenderemos sobre **clases** y **objetos** en Java, y su importancia en la programación orientada a objetos. Veremos ejemplos sencillos y explicaciones claras para comprender estos conceptos fundamentales.

# Definición de Clases

Las **clases** en Java son plantillas para crear objetos. Contienen atributos y métodos que definen el comportamiento de los objetos. Por ejemplo, una clase 'Coche' puede tener atributos como 'marca' y 'modelo', y métodos como 'arrancar' y 'detener'.



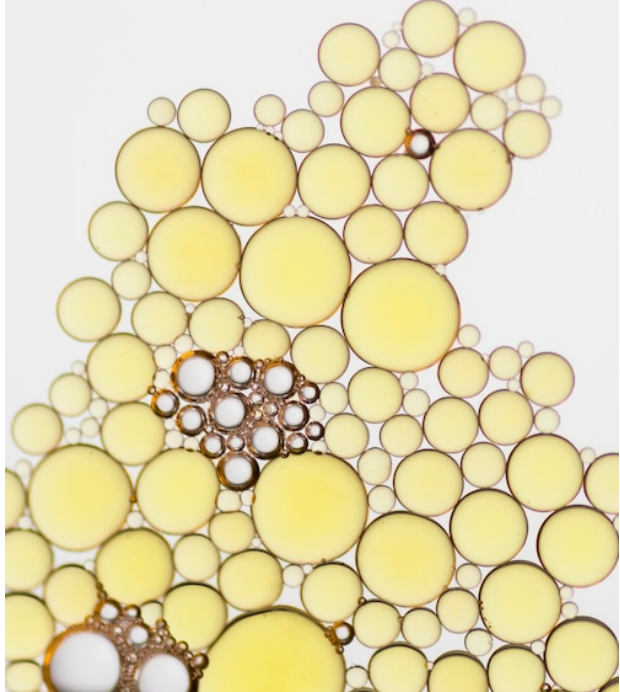


# Creación de Objetos

Los **objetos** son instancias de una clase. Al crear un objeto, se reserva memoria para sus atributos y se pueden llamar a sus métodos. Por ejemplo, a partir de la clase 'Coche' podemos crear objetos específicos como 'coche1' y 'coche2' con diferentes valores para los atributos.

# Encapsulamiento y Abstracción

El **encapsulamiento** permite ocultar los detalles internos de una clase y exponer solo la interfaz necesaria para interactuar con ella. La **abstracción** nos permite modelar objetos del mundo real en forma de clases, simplificando su representación en el software.





## Herencia y Polimorfismo

La **herencia** permite que una clase herede atributos y métodos de otra, promoviendo la reutilización de código. El **polimorfismo** permite tratar objetos de clases derivadas como objetos de su clase base, lo que facilita la creación de código genérico y flexible.

# Conclusión

En resumen, las **clases** y **objetos** son elementos fundamentales de la programación en Java. Comprender su funcionamiento nos permite modelar el mundo real de manera eficiente en nuestros programas. ¡Gracias por su atención!

# Thanks!

Do you have any questions?

youremail@email.com

+91 620 421 838

www.yourwebsite.com

@yourusername

