

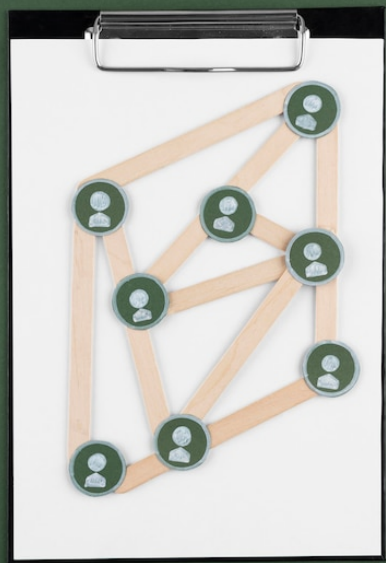


Introducción a Clases y Objetos en Java

Introducción a Clases y Objetos

En Java, las **clases** son plantillas para **objetos**. Los objetos son instancias de las clases. A través de la **programación orientada a objetos**, se pueden modelar entidades del mundo real.





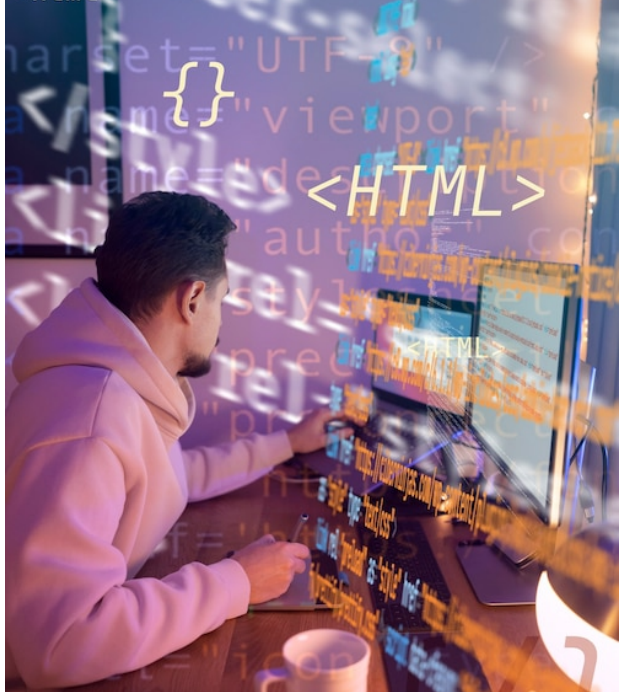
Definición de Clase

Una **clase** en Java es un modelo que define el comportamiento y las propiedades de un objeto.

Se compone de **atributos** y **métodos** que describen el objeto. Las clases permiten la reutilización de código a través de la **herencia**.

Creación de Objetos

La creación de objetos en Java se realiza mediante la palabra clave **new**. Cada objeto tiene su propia **identidad, estado y comportamiento**. Los objetos interactúan entre sí a través de **mensajes**.



Encapsulamiento y Abstracción

El **encapsulamiento** en Java oculta los detalles de implementación de un objeto y expone solo la interfaz. La **abstracción** permite definir un objeto solo con las características relevantes para el contexto.



Relación entre Clases

Las clases pueden tener **relaciones** como **asociación**, **composición** y **herencia**. Estas relaciones modelan la interacción entre objetos. La **composición** implica que un objeto está compuesto por otros objetos.



Conclusión

Las **clases** y **objetos** son fundamentales en Java para la construcción de sistemas complejos. La **programación orientada a objetos** ofrece un enfoque modular y reutilizable para el desarrollo de software.

Thanks!

Do you have any questions?

youremail@email.com

+91 620 421 838

www.yourwebsite.com

@yourusername

