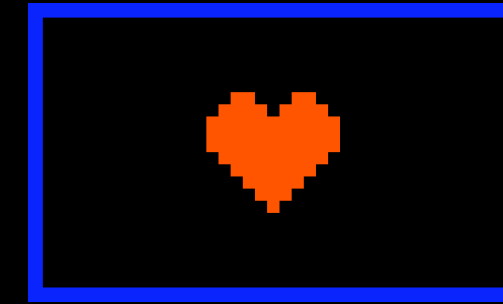


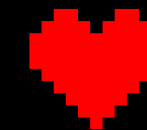
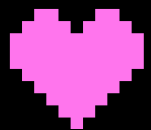
METODO

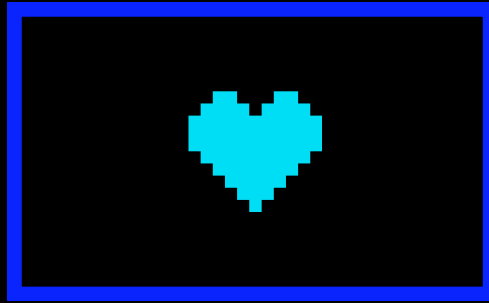


CONSTRUCTOR

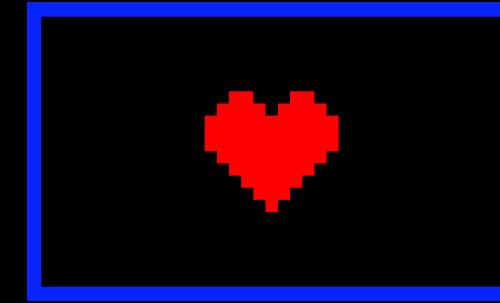
Un constructor es un metodo especial de una clase que se invoca siempre que se crea un objeto de esa clase

START!

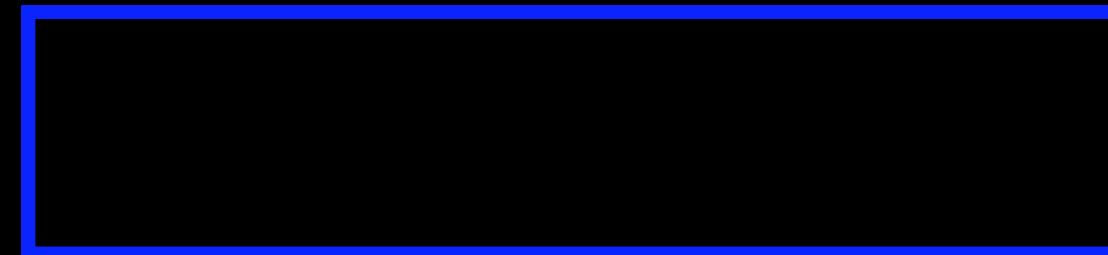
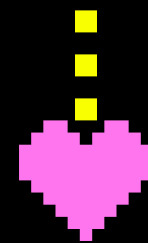
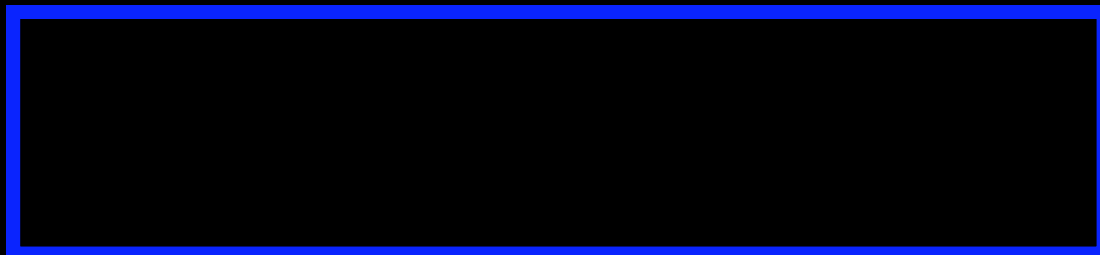




METODO SETTERS



Los cuales nos permite establecer o guardar
valeres dentro de nuestros atributos.



METODO GETTERS

ANSWER THE QUESTION

Nos permite tomar los valores de los atributos dentro de una clase.



Ejemplo:

**Creación de un proyecto el cual contenga una
clase llamada padre y otra llamada hijo**