

POO

Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos

Clase

- Plantilla, esqueleto o plano a partir de la cual se crean los objetos.
- Es la estructura que recoge/representa la esencia de un conjunto de objetos.



Objeto

- Entidad de la vida real que pertenece al problema con el que nos estamos enfrentando, y con el que podemos interactuar.
- Es una estructura que hay en un momento determinado de la ejecución del programa.
- Es el “ejemplo” o caso particular de una clase.



Instancia

- Objeto que crea JavaScript en tiempo de ejecución cuando se le asigna un nombre para poder usarlo.

Clase

Está compuesta por:

Propiedades

- Es el equivalente a las variables, pero dentro de una clase.
constructor() { ... }

Un (método) constructor

- Es una especie de función especial.
- Tiene que tener el nombre exacto "constructor".
- Se ejecuta automáticamente cuando se crea un nuevo objeto.
- Se utiliza para inicializar las propiedades del objeto.

Métodos

- El equivalente a las funciones, pero dentro de las clases.



Objeto



Instancia

Está compuesta por:

Variable de instancia

- Variable asignada a la clase que define el objeto.

Referencia a la propiedad o método

Clase



Objeto



Instancia

```
Class nombreclase {  
  
    var nombrePropiedad = {  
        propiedad1:valor,  
        propiedad2:valor,  
        propiedad3:valor  
    };  
  
    constructor( ) { ... }  
  
    metodo1( ) { ... }  
    metodo2( ) { ... }  
    metodo3( ) { ... }  
}
```

- Creación de la instancia
Se hace mediante la asignación de una variable a la clase que define el objeto.

nombreInstancia = new nombreClase();
- Llamar a la instancia
Se hace mediante nombrando al nombre de la instancia separada por un punto con el método.

nombreInstancia.método();