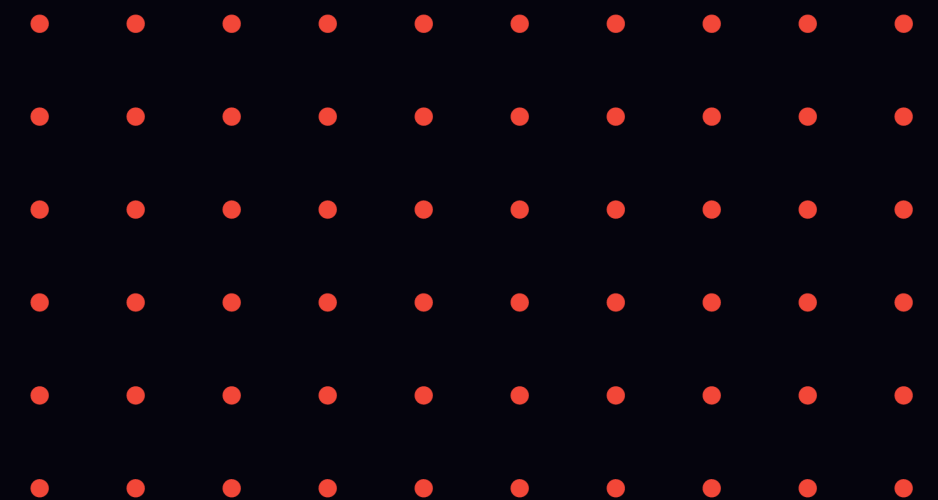




Introducción a clases y objetos

Por: Gabriel Chaldú

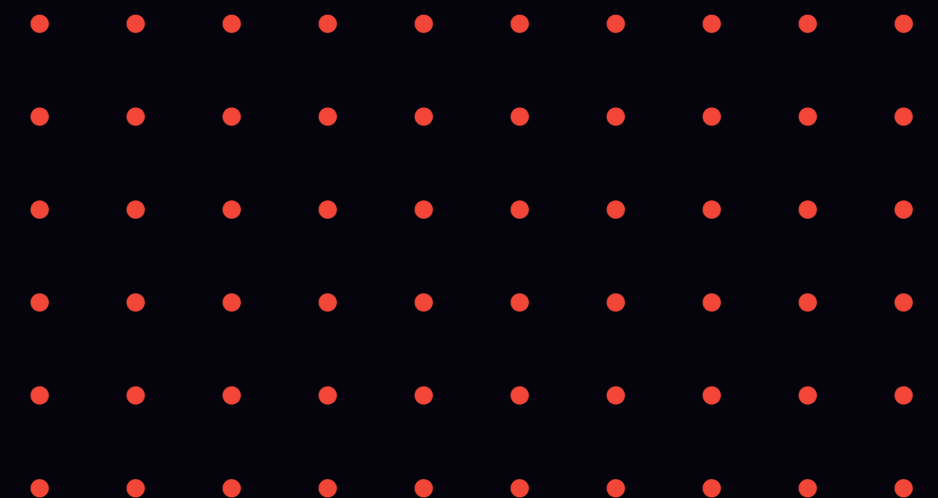
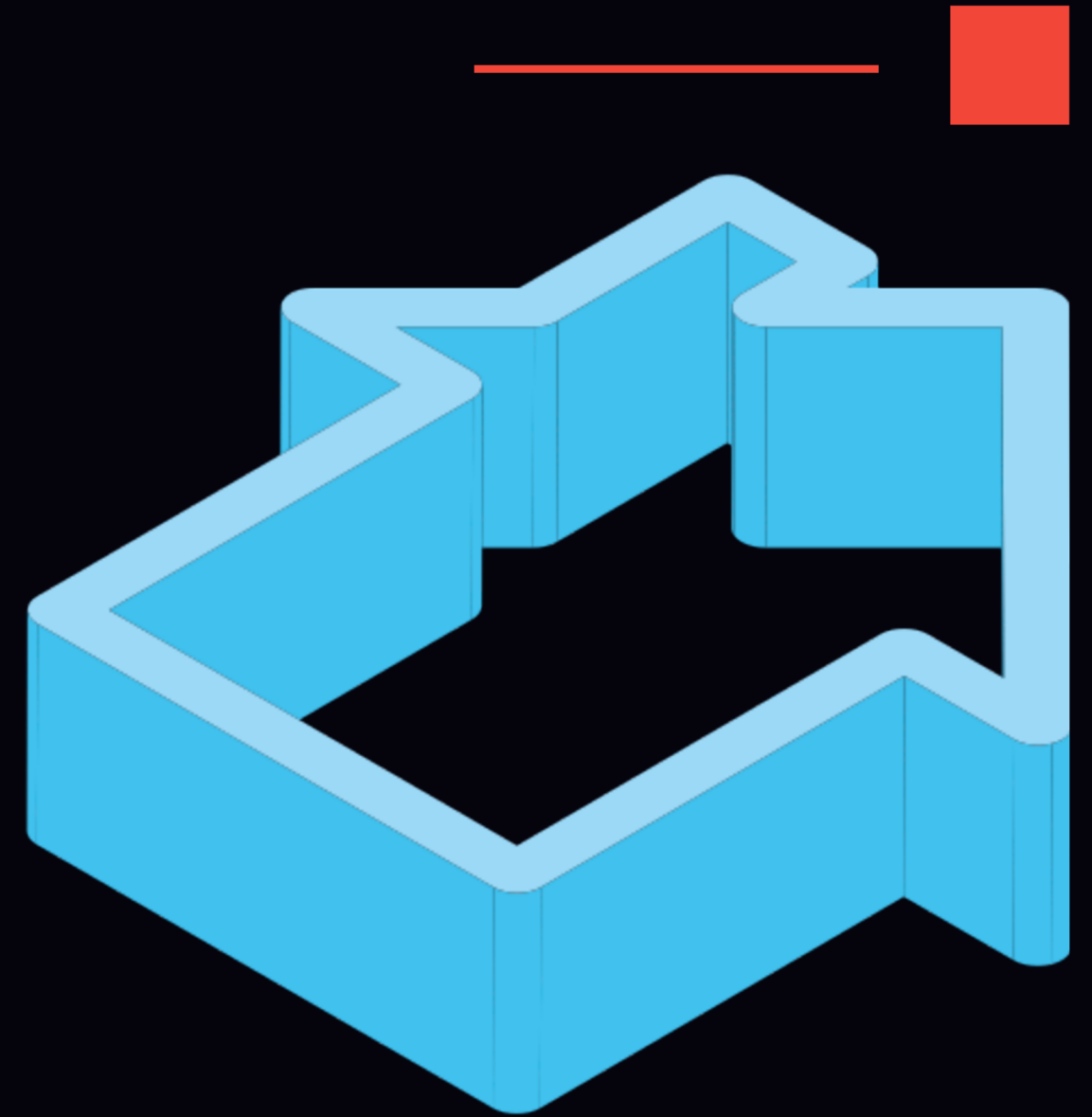


¿Qué es una clase?

Un modelo o plantilla para crear objetos.

Compuesta por:

Atributos (características) y **métodos** (comportamientos).

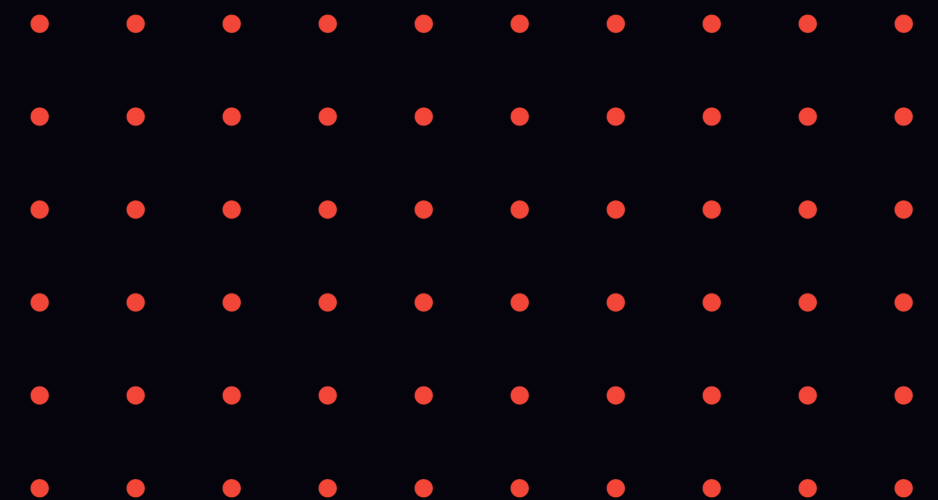


¿Qué es un objeto?

Una instancia de una clase

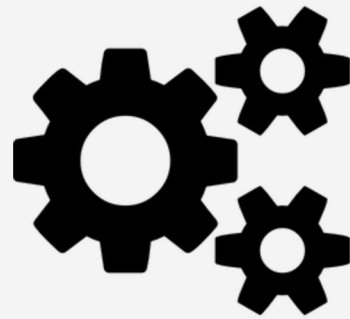
Cada objeto tiene:

Cada objeto tiene su propia copia de los atributos definidos en la clase.



Enfoque

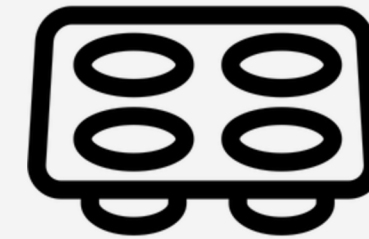
Estructurado



Funciones y
procedimientos.

Vs

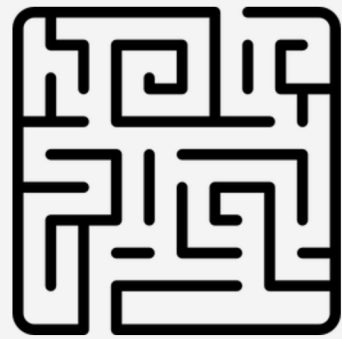
P.O.O.



Clases y objetos.

Reutilización

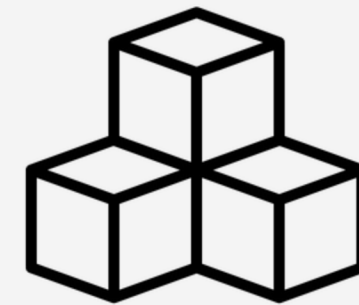
Estructurado



Difícil de mantener y
escalar.

Vs

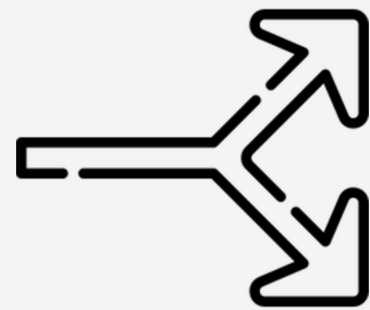
P.O.O.



Modular y reutilizable.

Datos y funciones

Estructurado



Suelen estar separados.

Vs

P.O.O.

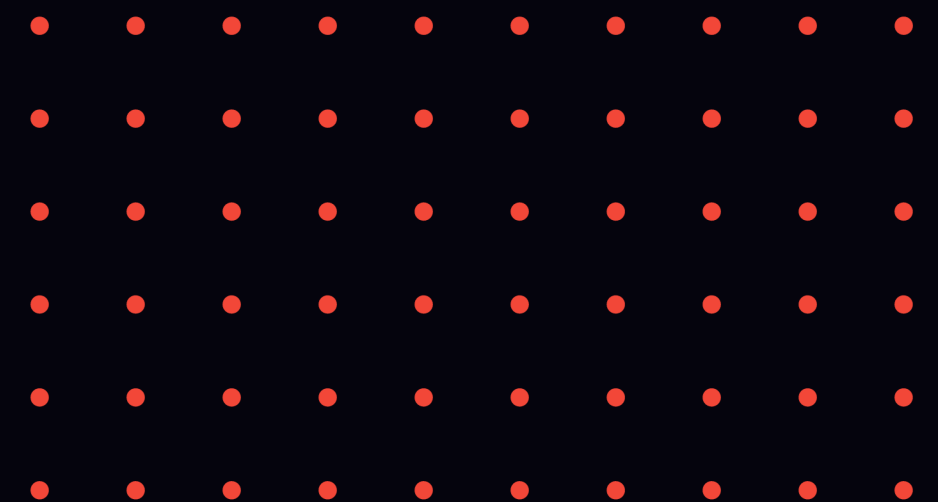


Encapsulados en objetos.

Ejemplo: clase House



```
class House {  
    // Atributos  
    String color;  
    int rooms;  
    double size;  
  
    // Métodos  
    void openDoor() {  
        System.out.println("La puerta está abierta.");  
    }  
  
    void turnOnLights() {  
        System.out.println("Las luces están encendidas.");  
    }  
}
```



{dev/talles}



**¡A seguir
mejorando!**

