



Σavante

T7E2 -
Componentes
de una clase

Diego Ramos
Fernández

Índice

1. Atributos (o propiedades/variables)	2
2. Métodos (o funciones)	2
3. Constructores	2
4. Modificadores de acceso	3
5. Instancias/Objetos	3

1. Atributos (o propiedades/variables)

Son las variables que definen cómo es un objeto, sus datos o características. Por ejemplo, si tenemos una clase Coche, algunos atributos pueden ser color, marca o velocidadMaxima. Cada objeto tendrá sus propios valores para estos atributos.

```
private String marca;  
private String color;  
private int velocidadMaxima;
```

2. Métodos (o funciones)

Son las acciones que el objeto puede realizar. Los métodos cambian el estado de los atributos o realizan alguna operación relacionada con el objeto. Por ejemplo, para la clase Coche, podemos tener métodos como arrancar(), frenar() o acelerar().

```
public void arrancar() {  
    System.out.println("El coche ha arrancado");  
}  
public void frenar() {  
    System.out.println("El coche está frenando");  
}
```

3. Constructores

Son métodos especiales que sirven para crear nuevos objetos de esa clase. Permiten inicializar los atributos cuando el objeto se crea.

```
public Coche(String marca, String color, int velocidadMaxima) {  
    this.marca = marca;  
    this.color = color;  
    this.velocidadMaxima = velocidadMaxima;  
}
```

4. Modificadores de acceso

Sirven para indicar si los atributos y métodos son accesibles desde fuera de la clase. Los más usados son `private`, `public` y `protected`. Por ejemplo, normalmente los atributos se ponen como `private` para protegerlos y solo acceder a ellos con métodos de la clase.

```
private String marca;  
public void arrancar() { ... }
```

5. Instancias/Objetos

Una vez que tenemos la clase, creamos objetos (instancias) a partir de ella. Cada objeto tendrá sus propios valores de atributos.

```
Coche miCoche = new Coche("Toyota", "Rojo", 180);
```