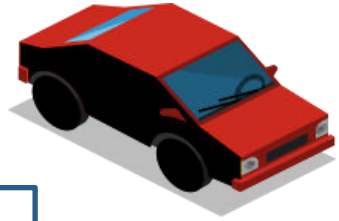
PROPIEDADES Y MÉTODOS DE UNA CLASE

MÉTODOS Y ATRIBUTOS

ESTRUCTURA
- Plástico
- 4 ruedas
- 1 volante
- …

ATRIBUTOS



COMPORTAMIENTO
- Mover adelante
- Mover atrás
- …

MÉTODOS

```
public class Coche {

    private String color;
    private String numRuedas;
    //…


    public void adelante() {
        //…
    }

    public void atrás() {
        //…
    }
    //…
}
```

ENCAPSULACIÓN

- El trato entre objetos se realiza a través de los métodos.
- Normalmente, los atributos de un objeto se deben consultar o editar a través de métodos.

PROPIEDADES

- Conforman la estructura de la clase

`private`
`protected`
`public`
Por defecto
…

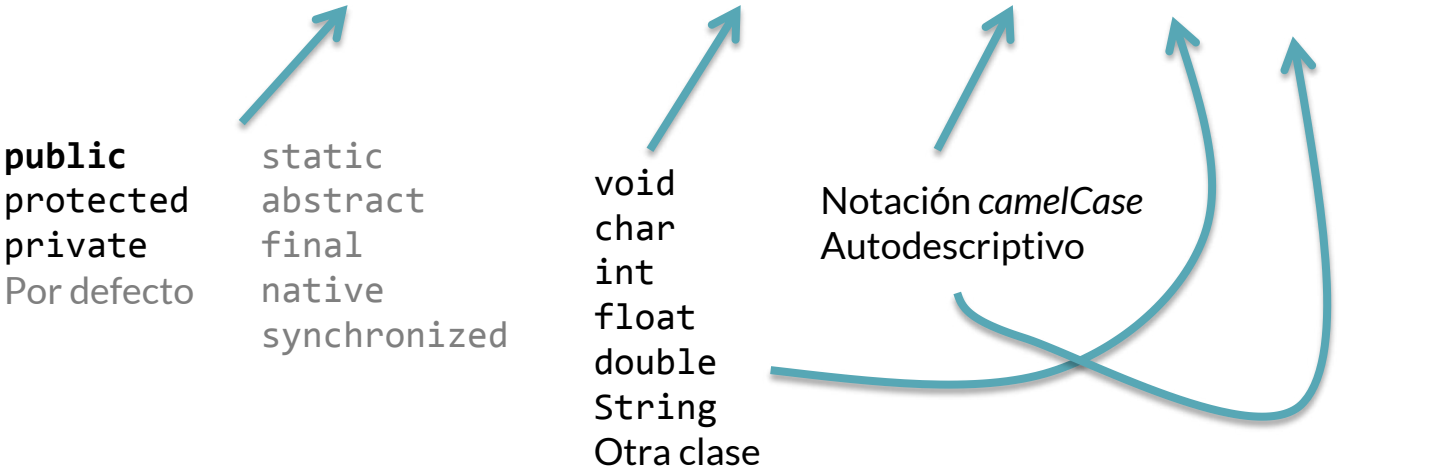
`char`
`int`
`float`
`double`
`String`
Otra clase

Notación *camelCase*
Autodescriptivo

MÉTODOS

- Conforman el comportamiento de la clase

modificador[es]DeMetodo **tipoRetorno** nombreMetodo(tipo1 param1, ….){ }



MÉTODOS

Método sin valor de salida

```
public void metodo(…) {
     //…
}
```

Método sin valores de entrada

```
public int metodo() {
     return this.valor;
}
```

GETTER/SETTER

- Métodos *especiales*, aunque los más sencillos.
- Nos permiten cambiar el valor de una propiedad o consultarlo.
- Un *getter* y *setter* por propiedad
- Autogenerar con el IDE

```
public tipo getPropiedad() {
     return tipo;
}
```

```
public void setPropiedad(tipo valor) {
     this.propiedad = valor;
}
```

toString()

- Método especial
- Sirve para representar todo el objeto como una cadena.
- System.out.println(*objeto*) sin toString() y con él.
- Se puede autogenerar con el IDE