

# PROGRAMACIÓN III

## Trabajo Práctico - Reflection

### OBJETIVO GENERAL

Reflection es un mecanismo de Java que permite **inspeccionar y manipular clases, atributos, métodos y constructores en tiempo de ejecución**.

Es muy poderoso, pero puede tener riesgos como pérdida de seguridad de tipos y menor rendimiento. MARCO TEÓRICO

| Concepto   | Aplicación en el proyecto  |
|------------|--|
| Reflection | Cargar clases dinámicamente sin conocer su tipo en tiempo de compilación |

### Caso Práctico

Crea una clase `Persona` con atributos `nombre` y `edad` en privado. Desarrolle un método `Saludar` que devuelva un "Hola".

Usando Reflection:

- Obtén e imprime sus constructores.
- Instancia un objeto utilizando reflection.
- Modifica el valor de `nombre` en tiempo de ejecución.
- Invoca un método que muestre la información de la persona.
- Modifica el encapsulamiento de `Saludar()` hacia `private` usando reflection.

### CONCLUSIONES ESPERADAS

- Comprender la utilidad de los records.
- Comparar records con POJOs clásicos.
- Aplicar inmutabilidad al modelado de datos.