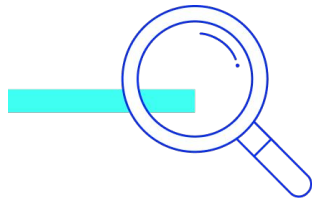


Introducción a Java

Glosario de términos



- **Clase:** las clases representan los prototipos de los objetos que tenemos en el mundo real. Es decir, es una generalización de un conjunto de objetos. A su vez los objetos serán instancias de una determinada clase.
- **Encapsulación de datos:** las interacciones con los objetos se hacen mediante los métodos. Es decir, si queremos conocer información del estado del objeto deberemos de llamar a uno de sus métodos y no directamente a las propiedades.
- **Interface:** un interface es una forma de establecer un contrato entre dos elementos. Un interface indica qué acciones son las que una determinada clase nos va a ofrecer cuando vayamos a utilizarla.
- **Objeto:** es un elemento de software que intenta representar un objeto del mundo.



- **Paquete:** un paquete es una forma de organizar elementos de software mediante un espacio de nombres. Así podremos afrontar desarrollos grandes de software facilitando la forma de encontrar o referirnos a un elemento.
- **Reutilización de código:** podemos tener diferentes instancias de un objeto de tal manera que esas diferentes instancias están compartiendo el mismo código.



**Ahora sí,
¡Comencemos!**

