

Cuestionario Práctica 2

- ¿Qué es una clase?

Una clase es la representación de un objeto del que se abstraen sus características en atributos y métodos. Podemos verlo como una plantilla de la que se pueden crear diversas instancias.

- ¿Qué es un método? Muestra la estructura general para declarar uno.

Para una clase, un método sería la abstracción de las acciones que un objeto puede hacer. Los métodos contienen una serie de instrucciones que regresan un valor al momento de llamarlas.

Su estructura en Java es:

```
[ModificadoresDeAcceso] [TipoDeRegreso] nombreDelMetodo([parámetros]){  
    Instrucciones;  
    return valor;  
}
```

- Describe la función de la palabra return.

La función de return es acceder y devolver el valor resultante de las instrucciones del método, este valor debe ser del mismo tipo que especificamos al momento de crear el método.

- ¿Cuándo se generan los errores relacionados a el valor de retorno y la declaración de un método?

Esto sucede cuando el valor que se nos devuelve es diferente al declarado en el método.

- ¿Cómo se accede a los atributos de un objeto? (2 formas). Proporciona

Ejemplos.

Para acceder a los atributos de un objeto se hace uso de dos métodos de acceso: getters y setter.

El método get se usa para tomar el valor de un atributo, y el método set se usa para guardar un valor en el atributo.

Como ejemplo:

```
public class Estudiante {

    String nombre = "Juan";
    Double calificacion = 8.5;

    public String getNombre() {
        return nombre;
    }

    public void setNombre(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
    }

    public double getCalificacion() {
        return calificacion;
    }

    public void setCalificacion(double calificacion) {
        this.calificacion = calificacion;
    }

}
```

- Da ejemplos de características cuantificables para un perro.

Características de un perro:

- Altura
- Peso
- Edad
- Longitud del cuerpo

Ríos Pérez Fany