

Clases y Objetos

Una clase es una estructura definida que sirve para crear objetos. En las clases se declaran atributos o campos y métodos. Comparado con javascript un atributo puede ser una variable y un método una función.

Los campos deberán ser privados para que solo nos podamos referir a ellos dentro de la clase y fuera de ellas se accede a estos campos con los métodos. Invocamos el método constructor al crear un objeto del tipo clase, esto se hace con el operador new, el nombre del método y los parámetros del constructor.