¿Qué es un constructor?

En [programación orientada a objetos](https://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos) (POO), un constructor es una [subrutina](https://es.wikipedia.org/wiki/Subrutina) cuya misión es inicializar un [objeto](https://es.wikipedia.org/wiki/Objeto_%28programaci%C3%B3n%29) de una [clase](https://es.wikipedia.org/wiki/Clase_%28programaci%C3%B3n%29). En el constructor se asignan los valores iniciales del nuevo objeto.

¿Cuál es la función de un constructor?

Se utiliza para crear tablas de [clases](https://es.wikipedia.org/wiki/Clase_%28inform%C3%A1tica%29) virtuales y poder así desarrollar el [polimorfismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Polimorfismo_%28programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos%29), una de las herramientas de la programación orientada a objetos. Al utilizar un constructor, el [compilador](https://es.wikipedia.org/wiki/Compilador) determina cuál de los objetos va a responder al mensaje (virtual) que hemos creado. Tiene un tipo de acceso, un nombre y un paréntesis.