Clase java móviles #2

<https://jjosegallegomesa.wixsite.com/software/poojava>

JAVA

POO-una clase se debe instanciar = a crear un objeto

Lenguaje de programación orientada a objetos

Copilado-JDK

Gestores de dependencias-

Dependencias-ANT-MAVEN-GRADLE

Paquetes – carpeta que almacena clases- atributos y métodos variables y funciones

Datos primitivos

Números enteros

Tipo byte, int, short, Long

Punto flotante, float, double

Caracteres alfanuméricos, char, datos de verdad, boolean true/false

Char una letra string varias letras

Métodos especiales

Clase – copia constructora– objeto

Copia instancia

Inicializa

Modificador de accesos es publico

* Crear los objetos en el main

Clase #3

Se busca obtener atributos y funcionalidades de un problema

Parámetros

Clase #4

Modificador de acceso- public-protected-private

SOLID

Una función en programación es una máquina que realiza unos procesos

Lo mejor que uno puede hacer es entender una función

Validaciones

Infinitivo = un número

Retorno

Modelos-usuario- modelar que tiene un usuario

Validaciones – validar cada una de las entidades

Persona obj = new Persona();  
System.*out*.println(obj);  
  
Local obj1 = new Local();  
System.*out*.println(obj1);  
  
Oferta obj2 = new Oferta();  
System.*out*.println(obj2);  
  
Reserva obj3 = new Reserva();  
System.*out*.println(obj3);  
  
  
  
//creando un objeto de la clase samurai  
//*Todo objeto es una variable*Samurai objeto = new Samurai();  
System.*out*.println(objeto);  
  
Herramienta objeto1 = new Herramienta();  
System.*out*.println(objeto1);  
  
Alimento objeto2 = new Alimento();  
System.*out*.println(objeto2);