

Glosario

- **Clase:** Se define como una plantilla o modelo que define un conjunto de variables.
- **Objeto:** Son contenedores de datos o también llamados instancias de una clase.
- **Método:** Es una subrutina cuyo código es definido en una clase y puede pertenecer tanto a una clase como a un objeto.
- **Instancia:** Objeto creado a partir de una clase.
- **Método de clase:** Son los métodos que manipula el estado de un objeto, y permiten también la comunicación entre objetos.
- **Método de instancia:** métodos de instancia son métodos que se aplican sobre instancias.
- **Variables de instancia:** Variable que se relaciona con una única instancia de una clase.
- **Variables de clase:** Variables propias de la clase que la contiene y no de instancias de la misma.
- **Getters y Setters:** Son métodos de acceso en una clase que sirven para establecer y obtener datos de los atributos de nuestra clase, estos dos métodos deben ser públicos.
- **UML:** Lenguaje unificado de modelado, que se compone de elementos gráficos que sirve para modelar sistemas de software.
- **Mutabilidad:** Un objeto es mutable cuando puede cambiar de estado, o sea puede cambiar alguno de sus atributos.