



Universidad Industrial de Santander Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática Programa de Ingeniería de Sistemas









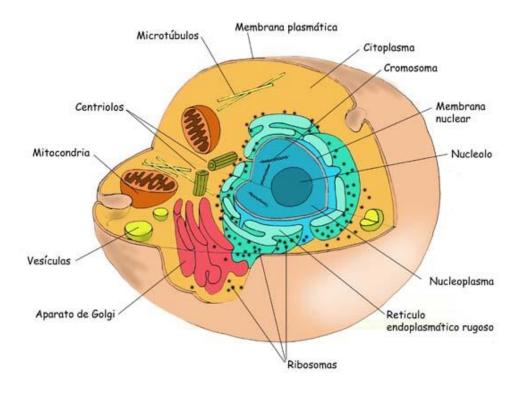
Encapsulamiento



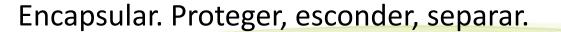


Encapsulación













ESCONDER LA IMPLEMENTACIÓN







```
public class Cuadrado {
public double lado;

public double area() {
    return lado * lado;
}
```

```
public class Cuadrado {

public double lado;

public double area() {
    return Math.pow(Lado, 2);
    }
}
```





```
public class Principal {
    public static void main(String[] args) {
        Cuadrado c1 = new Cuadrado();
        c1.lado = 20.0;
        System.out.println(c1.area());
    }
}
```







- El paradigma OO pretende:
 - Separar las cosas que cambian de las que permanecen iguales.
- Importante para las librerías:
 - El cliente (desarrollador) confía en que su código siga funcionando cuando una nueva versión es liberada.
- 4
- El desarrollador de la librería debe tener la libertad de hacer los cambios necesarios y mejoras.
- Una opción es usar una convención:
 - Podría funcionar para los métodos.
 - ¿Que sucede con los atributos?.





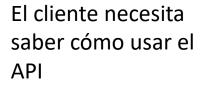






API

- Ajustar volumen
- Cambiar canal
- Encender/Apagar





Implementación

- Tubos catódicos
- 20" y 22 Kg
- **Sony Triniton**

La implementación necesita saber cual API implementar















API

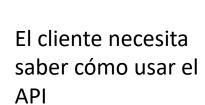
- Ajustar volumen
- Cambiar canal
- Encender/Apagar



Implementación

- LED Pantalla HD
- 40" y 12 Kg
- Samsung Smart TV

La implementación necesita saber cual API implementar











- Una propiedad fundamental de la POO es esconder la implementación de las clases.
- Esta propiedad esta presente en objetos de uso diario:
 - Utilizar un automóvil no requiere conocimientos avanzados de mecánica.
 - Utilizar un TV no requiere conocimientos de electrónica.
- Un método que calcule la raíz cuadrada:
 - Estimación.
 - Método de babilonia.
 - Cálculo digito por digito.









- Cada clase en POO provee su interfaz.
- La interfaz de la clase es la parte visible de la clase.
- Para definir la visibilidad existen un conjunto de reglas:
 - Cada clase especifica el acceso a sus miembros (atributos y métodos).
 - El usuario de la clase solo puede acceder a los miembros si la especificación lo permite.
- Para definir la visibilidad en Java se usan las palabras claves:
 - public, private o ninguno (acceso de paquete).







PROTEGER LOS ATRIBUTOS







```
Universidad
Industrial de
Santander
```

```
public class Persona {
    public String nombre;
    public int edad;
}
```

```
public class ClientePersona1 {

  public static void main(String[] args) {
     Persona per = new Persona();
     // Es esta una edad normal?
     per.edad = 2425;
     //Puede un nombre tener 54 caracteres?
     per.nombre = "Pedro Pablo Perico Pico Perez Paez Panchoba";
  }
}
```

Ecosistema para el aprendizio

Ejemplo



Persona

-nombre: String

-edad: int

- +Persona()
- +setNombre(String nNombre)
- +getNombre(): String
- +setEdad(int nEdad)
- +getEdad(): int
- -validar(): boolean

- El cliente ve el API de la clase *Persona* con:
 - Un constructor
 - 4 métodos getNombre(), setNombre(), getApellido() y setApellido()





```
public class Persona {
    private String nombre;
    private int edad;
    public int getEdad() {
         return edad;
    public void setEdad(int ed) {
      if (edad < 120)
        edad = ed;
    public String getNombre() {
      return nombre;
    public void setNombre(String nNombre) {
      boolean valido = validar(nNombre);
      if (valido) {
        nombre = nNombre;
    private boolean validar(String texto) {
      return true;
```







```
public class Persona {
  private String nombre;
 private int edad;
  public int getEdad() { return edad; }
  public void setEdad(int ed) {
    if (edad < 120)
      edad = ed;
 public String getNombre() { return nombre; }
  public void setNombre(String nNombre) {
    boolean valido = validar(nNombre);
      if (valido) {
        nombre = nNombre;
  private boolean validar(String texto) {
    if (texto.length() < 50)</pre>
      return true;
    else
      return false;
```









```
Universidad
Industrial de
Santander
```

```
public class ClientePersona2 {
  public static void main(String[] args) {
      Persona per = new Persona();
      per.setNombre("Juan");
      per.setEdad(21);
      String nombrePer = per.getNombre();
      int edadPer = per.getEdad();
      System.out.println("Nombre : " + nombrePer);
      System.out.println("Edad : " + edadPer);
```





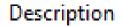




```
public class ClientePersona3 {

public void metodoSimple() {
    Persona per = new Persona();
    per.setNombre("Juan");
    per.setEdad(21);
    per.validar("Juan");
    String nombrePer = per.getNombre();
    int edadPer = per.edad;
    System.out.println("Nombre : " + nombrePer);
    System.out.println("Edad : " + edadPer);
}
```





- Errors (2 items)
 - The field Persona.edad is not visible
 - The method validar(String) from the type Persona is not visible.



Reglas Visibilidad Java

 B
 Universidad Industrial de Santander

Modificador	Clase	Paquete	Resto
private	Si	No	No
public	Si	Si	Si
sin modificador	Si	Si	No









iGracias!

#OrgulloEISI

