

Un poco de vocabulario

Anteriormente hemos definido qué es una **clase**. A modo de recordatorio, una clase es la descripción abstracta de las propiedades y métodos que posee un componente lógico o material. Las clases WMI se almacenan en formato binario en la base de datos CIM (proceso realizado por la compilación de archivos MOF). Un ejemplo de clase podría ser la clase *Win32_Service*. Ésta define lo que es un servicio en el sentido genérico del término. Posee, entre otras, las características siguientes: *name*, *description*, *status*. Y los métodos: *startService*, *stopService*, *pauseService*.

Hablaremos a menudo de **instancia de clase**. Una instancia de clase es tradicionalmente lo que se denomina un objeto. Utilizaremos indistintamente uno u otro de estos términos (instancia u objeto). Típicamente, todos los servicios Windows que tenemos en nuestro sistema operativo son instancias de la clase *Win32_Service*. Podemos decir también que «los servicios Windows son objetos de tipo *Win32_Service*».