

Encapsulamiento vs. Inmutabilidad

Encapsulamiento

La encapsulación se denomina al control del acceso y manipulación de los datos de nuestros objetos (atributos).

Estrategias para lograr la encapsulación:

1. Declarar todos los atributos como **private**.
2. Definir métodos **public** en la clase para obtener e ingresar/modificar los valores de los atributos (**getters** y **setters**).

NOTA: en el caso de atributos de tipo **boolean** por convención no se usa un getter como "getXXX()" sino que se define el getter como "**isXXX()**".

Inmutabilidad

Un objeto es inmutable cuando sus atributos permanecen constantes después de haber sido creado usando un constructor. Esto nos garantiza que se comportará de la misma manera siempre. La clase **String**, es un ejemplo de clase inmutable.

Estrategia para definir objetos inmutables:

1. NO proporcionar **setters**
2. Hacer los atributos **private final**
3. No permitir sobrescribir métodos, la forma más sencilla es declarar la clase como **final**
4. No compartir referencias a los objetos mutables (**compartir una copia**).

¡ESTA ESTRATEGIA PUEDE SER APLICADA A CIERTOS ATRIBUTOS Y HACER NUESTRO OBJETOS PARCIALMENTE INMUTABLES!