**Tarea 3**

**¿Qué es un constructor?**

Un constructor es un método especial de una clase que se llama automáticamente siempre que se declara un objeto de esa clase.

Su función es inicializar el objeto y sirve para asegurarnos que los objetos siempre contengan valores válidos.

Un constructor es un método perteneciente a la clase que posee unas características especiales:

* Se llama igual que la clase.
* No devuelve nada, ni siquiera void.
* Pueden existir varios, pero siguiendo las reglas de la sobrecarga de funciones.
* De entre los que existan, tan sólo uno se ejecutará al crear un objeto de la clase.

Dentro del código de un constructor generalmente suele existir inicializaciones de variables y objetos, para conseguir que el objeto sea creado con dichos valores iniciales.

Para definir los constructores se emplea la siguiente sintaxis:

*[modifVisibilidad] nombreConstructor (listaParámetros) [throws listaExcepciones]*

*{*

*}*

Para modifVisibilidad se aplica las mismas normas que para atributos y métodos:

* public: indica que es un método accesible a través de una instancia del objeto.
* private: indica que a través de una instancia no es accesible el método. Al heredar el método se convierte en inaccesible.
* protected: indica que a través de una instancia no es accesible el método. Al heredar si se puede usar desde la clase derivada.
* Sin especificar: indica visibilidad de paquete, se puede acceder a través de una instancia, pero sólo de clases que se encuentren en el mismo paquete.

nombreConstructor debe de coincidir con el nombre de la clase.