15. Programación Orientada a Objetos(I)

15.1 Introducción

La programación orientada a objetos es un paradigma de programación que se basa, como su nombre indica, en la utilización de objetos. Estos objetos también se suelen llamar instancias.

Un objeto en términos de POO no se diferencia mucho de lo que conocemos como un objeto en la vida real. Pensemos por ejemplo en un coche. Nuestro coche sería un objeto concreto de la vida real, igual que el coche del vecino, o el coche de un compañero de trabajo, o un deportivo que vimos por la calle el fin de semana pasado...

Todos esos coches son objetos concretos que podemos ver y tocar.

Tanto mi coche como el coche del vecino tienen algo en común, ambos son coches. En este caso mi coche y el coche del vecino serían instancias (objetos) y coche (a secas) sería una clase. La palabra coche define algo genérico, es una abstracción, no es un coche concreto sino que hace referencia a unos elementos que tienen una serie de propiedades como matrícula, marca, modelo, color, etc.; este conjunto de propiedades se denominan atributos o variables de instancia.

Clase

Concepto abstracto que denota una serie de cualidades, por ejemplo coche.

Instancia

Objeto palpable, que se deriva de la concreción de una clase, por ejemplo mi coche.

Atributos

Conjunto de características que comparten los objetos de una clase, por ejemplo para la clase coche tendríamos matrícula, marca, modelo, color y número de plazas.

En Java, los nombres de las clases se escriben con la primera letra en mayúscula mientras que los nombres de las instancias comienzan con una letra en minúscula. Por ejemplo, la clase coche se escribe en Java como *Coche* y el objeto "mi coche" se podría escribir como *miCoche*. Definiremos cada clase en un fichero con el mismo nombre más la extensión .java, por tanto, la definición de la clase Coche debe estar contenida en un fichero con nombre *Coche.java*

15.2 Encapsulación

Uno de los pilares en los que se basa la Programación Orientada a Objetos es el encapsulamiento. Básicamente, el encapsulamiento consiste en definir todas las propiedades y el comportamiento de una clase dentro de esa clase; es decir, en la clase *Coche* estará definido todo lo concerniente a la clase Coche y en la clase Libro estará definido todo lo que tenga que ver con la clase Libro.

La ocultación es una técnica que incorporan algunos lenguajes (entre ellos Java) que permite esconder los elementos que definen una clase, de tal forma que desde otra clase distinta no se puede ver el interior de la primera. La ocultación facilita, como

veremos más adelante, la encapsulación.

15.3 Métodos

Un coche arranca, para, se aparca, hace sonar el claxon, se puede llevar a reparar... Un gato puede comer, dormir, maullar, ronronear...

Las acciones asociadas a una clase se llaman métodos. Estos métodos se definen dentro del cuerpo de la clase y se suelen colocar a continuación de los atributos.

El método constructor tiene siempre el mismo nombre que la clase y se utiliza normalmente para inicializar los atributos.

Los *getteres* métodos muy simples, su cometido es devolver el valor de un atributo. Podrían tener cualquier nombre pero en Java es costumbre llamarlos con la palabra get (obtener) seguida del nombre del atributo.

Los setteres tienen el cometido de establecer un valor para un determinado atributo.

```
static final int MAX_VIDA = 100;
String nombre;
private int fuerza;
private int defensa;
private int destreza;
private int vida;
public Guerrero(String nombre) {
    this.nombre = nombre;
    this.fuerza = 14;
    this.defensa = 10;
    this.destreza = 5;
    this.vida = 100;
    System.out.println("Ha nacido " + nombre);
public Guerrero(String nombre, int fuerza, int defensa, int destreza, int vida) {
    this.nombre = nombre;
    this.fuerza = 14;
    this.defensa = 10;
    this.destreza = 5;
    this.vida = MAX_VIDA;
```

```
public String getNombre() {
   return this.nombre;
public int getFuerza() {
   return fuerza;
public void setFuerza(int fuerza) {
    this.fuerza = fuerza;
public int getDefensa() {
   return defensa;
public void setDefensa(int defensa) {
    this.defensa = defensa;
public int getDestreza() {
   return destreza;
public void setDestreza(int destreza) {
    this.destreza = destreza;
public int getVida() {
    return vida;
public void setVida(int vida) {
    this.vida = vida;
    if (this.vida <0) {
    this.vida = 0;</pre>
    if (this.vida >MAX_VIDA) {
        this.vida = MAX_VIDA;
```

Ejercicio 15.1

Crea un atributo para definir el género del guerrero o guerrera. Adapta el constructor, toString ...

Programación 2021/2022

Ejercicio 15.2

Utiliza el constructor constructor con distintos valores y prueba los resultados.

Ejercicio 15.3

Mejora el método atacar. Usa el atributo destreza para que el guerrero pueda fallar el golpe, y lo haga más a menudo cuanta menos destreza tenga.

Ejercicio 15.4

El combate no debe tener lugar en un main. Crea una clase Arena con un método combate, al que se le pasen dos guerreros y devuelva al victorioso.

Ejercicio 15.5

Crea un método atacarEnEquipo(Guerro g1, Guerrero g2, Guerrero g3) en el que tanto g1 como g2 ataquen a g3.

Una el método para definir un combate (Guerro g1, Guerrero g2, Guerrero g3).

Ejercicio 15.6

Crea la clase Fracción. Los atributos serán numerador y denominador. Y algunos de los métodos pueden ser invierte, simplifica, multiplica, divide, etc.