

COSAS QUE RECORDAR CUANDO UTILIZAMOS OBJETOS (Intro a JavaPOO)

Para cada ejercicio a resolver CREO UN PROYECTO, LOS PAQUETES necesarios(entidad y ppal por el momento), Y LAS DIVERSAS CLASES (Una por cada tipo de objeto, y la clase Main para luego ser ejecutado.)

EN LA CLASE QUE CREO MI OBJETO

- **Creo la Clase** que permitirá que en un futuro instancie el OBJETO. Este tipo de Class dentro del paquete "entidad"
- **Creo sus Atributos**
Hay que recordar que los atributos son cada porción que integra la totalidad de un objeto (un atributo por cada "característica". Ej: Clase Persona, contiene los atributos APELLIDO – NOMBRE – EDAD – ESTADO CIVIL
 - Forma de declararlos:
private [tipodedato] [nombrevariable] ;
 - **Creo los constructores de la clase:**
 - Para crear constructores de la clase de forma automática, debo crear mínimo uno con todos los atributos, y otro vacío:
 - **CASO CONSTRUCTOR VACIO:** BOTON DERECHO – Insert Code – Constructor – Generate (Sin marcar ninguna casilla)
 - **CASO CONSTRUCTOR TODOS LOS ATRIBUTOS:** BOTON DERECHO – Insert Code – Constructor – Generate (Marcar todas las casillas)
 - **OBS:** Puedo crear un constructor, a su vez, seleccionando algunos de los atributos. Mismo procedimiento que CASO CONSTRUCTOR TODOS, pero solo selecciono los que necesito.
 - **Creo los get y set de cada atributo:**

Hay que recordar que esto es lo que nos permite modificar los datos o traerlos de forma individual

- Para crear de forma automática:
 - BOTON DERECHO – Insert Code – Getter y Setter – Selecciono los atributos (Generalmente TODOS) – Generate
 - GETTER → Adquirir (Lo invocare cuando quiero VER el dato especifico)
 - SETTER → Establecer, modificar. Asignar. (Lo invocare cuando quiero MODIFICAR el dato especifico)
- **Creo el método toString:**

Función que me permite imprimir todos los atributos de mi OBJETO de forma automática.

- Para crear de forma automática:
 - BOTON DERECHO – Insert Code – toString()

EN LA CLASE INSTANCIO MI OBJETO (le doy vida y asigno un espacio en memoria)

- Siempre recordar crear el espacio en memoria. Es decir, crear el objeto de la clase.
[nombreClase] [nombreObjeto] = new [nombreClase] () ; //Puedo usar cualquier constructor
- Para acceder a atributos o métodos de esa clase:
[nombreObjeto] . [loquequierausar];



egg