

Practica 1. Introducción a Objetos, Clases, Atributos y Métodos.

Jeusus Roberto Mendoza Sanchez

2025-09-19

CLASES

Es una plantilla o molde que define como van a ser los objetos. Dentro de una clase se define>

- Atributos: que características tendrá el objeto.
- Métodos: que acciones podrá realizar el objeto.

En la práctica, una clase es como un diseño o receta que aun no tiene vida propia, Pero sirve para crear objetos.

Ejemplo: la clase carro define que todo carro tendrá: marca, modelo y podrá encenderse o frenar.

OBJETOS

Un objeto es una instancia concreta de una clase, es decir, cuando el molde (clase) se convierte en algo real. Cada objeto tiene sus propios valores para los atributos definidos en la clase. Los objetos permiten representar elementos del mundo real dentro de un programa.

Ejemplo: un objeto de la clase coche sería mi carro Toyota Corolla, rojo, 2020.

MÉTODOS

Es una función definida dentro de una clase que describe el comportamiento o acciones que puede realizar un objeto.

- Los métodos suelen trabajar como atributos del objeto.
- Representan la lógica del objeto: lo que puede hacer o como interactúan con otros.

Ejemplo: En un coche, métodos serían `acelerar()`, `frenar()`, `encender()`.

ATRIBUTOS

Es una variable que pertenece a una clase u objeto. Sirve para guardar información del objeto, como sus características o estado actual.

Los atributos pueden ser publicos (accesibles directamente) o privados (solo accesibles dentro de la clase).

Atributos publicos: Titular -> el nombre del dueño de la cuenta. Ejemplo: Titular: juan perez.