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 aser los objetos. Dentro de una clase se define>

• Atributos: que caracteristicas tendra el objeto.  
• Metodos: que acciones podra realizar el objeto.

En la practica, 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 caro tendra:marca, modelo y podra encenderse o frenar.

## OBJETOS

Un objeto es una insatancia 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 reprecentar elementos delmundo real dentro de programa.

Ejemplo: un objeto de la clase coche seria mi carro toyota corolla, rojo, 2020.

## METODOS

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

• Los metodos suelen trabajar como atributos del objeto.  
• Reprecentan la logica del objeto: lo que puede hacer o como interactuan con otros.

Ejemplo: En un coche, metodos serian acelerar(),frenar(), encender().

## ATRIBUTOS

Es una variable que pertenece a una clase u objeto. Sirve para guardar informacion del objeto, como sus caracteristicas 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.