Tarea 3. Getters & Setters - Conceptos

viernes, 19 de septiembre de 2025

21:37

GETTERS

SETTERS

Un **getter** es un método que se utiliza en programación orientada a objetos para **obtener el valor de un atributo privado o protegido** de una clase. Su función principal es **permitir el acceso controlado** a los datos internos de un objeto, respetando el principio de encapsulamiento.

Un **setter** es un método utilizado en programación orientada a objetos para **asignar o modificar el valor de un atributo privado o protegido** de una clase. Su propósito es permitir que el estado interno de un objeto pueda cambiarse de forma **controlada y segura**, respetando el principio de **encapsulamiento**.

Características clave de un getter:

* **Acceso controlado:** Permite leer el valor de una propiedad sin exponerla directamente.
* **Encapsulamiento:** Protege los datos internos de modificaciones externas no deseadas.
* **Nombre típico:** En muchos lenguajes, comienza con get seguido del nombre del atributo (por ejemplo, getNombre()).
* **Complemento de un setter:** Mientras el getter obtiene el valor, el setter lo modifica

Características principales de un setter:

* **Modifica atributos privados o protegidos** desde fuera de la clase.
* **Suele ir acompañado de un getter**, que permite leer el valor del atributo.
* **Puede incluir validaciones** antes de asignar el nuevo valor.
* **Nombre típico:** Comienza con set seguido del nombre del atributo (por ejemplo, setEdad()).