

Portfolio

Este es mi portfolio de la Unidad 4 de programación "Objetos". A continuación he creado una tabla donde muestro de forma sencilla los conceptos aprendidos en clase junto con un ejemplo sencillo. Para más ejemplos en profundidad y la aplicación de los conceptos de clase refierase a mi cuenta de github, donde he subido un repositorio con todo los ejercicios que he trabajado durante clase y en casa.

<https://github.com/Sergio7DAW>

Concepto	Ejemplo
Clase	<code>class Perro { }</code>
Objeto	<code>Perro miPerro = new Perro();</code>
Constructor	<code>Perro(String nombre) { this.nombre = nombre; }</code>
Encapsulación	<code>private String nombre; + getNombre()</code>
Método Estático	<code>static int sumar(int a, int b) { return a + b; }</code>
Herencia (extends)	<code>class Labrador extends Perro { }</code>
Composición	<code>class Coche { Motor motor = new Motor(); }</code>
Interface	<code>interface Volador { void volar(); }</code>
Implementación	<code>class Tortuga implements Volador { }</code>
Clase Abstracta	<code>abstract class Animal { abstract void sonido(); }</code>
Sobrecarga	<code>void saludar() { }</code> y <code>void saludar(String n) { }</code>
Sobreescritura	<code>@Override + toString()</code>
Visibilidad	<code>public, private, protected, default (+,-,#,~)</code>
"instanceof"	<code>if (obj instanceof Perro) { }</code>

Importar Librerías	<code>import java.util.ArrayList;</code>
this	<code>this.nombre = nombre;</code>
super	<code>super();</code> llama al constructor del padre
Clase Final	<code>final class Constante { }</code>
Método Final	<code>final void mostrar() { }</code>
Clase Anidada	<code>class Externa { class Interna { } }</code>
Polimorfismo	<code>Animal a = new Perro();</code>