

## Repaso UD04

- **Abstracción:** Permite capturar las características y comportamientos similares de un conjunto de objetos
- **Encapsulación:** reunir todos los elementos que pueden considerarse pertenecientes a una misma entidad, al mismo nivel de abstracción.
- **Modularidad:** Permite subdividir una aplicación en partes más pequeñas (llamadas módulos), cada una de las cuales debe de ser tan independiente como sea posible de la aplicación en si y de las restantes partes.
- **Ocultación:** Aísla las propiedades de un objeto contra su modificación por quien no tenga derecho a acceder a ellas.
- **Polimorfismo:** consiste en reunir bajo el mismo nombre comportamientos diferentes. La selección de uno o otro depende del objeto que lo ejecute.
- **Herencia:** Relación entre objetos en los que unos utilizan (heredan) las propiedades y comportamientos de otros formando una jerarquía.
- **Recolección de basura:** El entorno de objeto se encarga de destruir automáticamente los objetos y liberar su memoria asociada.
- **Toda clase se divide en dos partes:**
  - **Interfaz:** visión externa de una clase, abarcando la abstracción del comportamiento común a los ejemplos de esa clase.
  - **Implementación:** como se representa la abstracción, así como los mecanismos que conducen al comportamiento deseado.
- **Tipo de visibilidad:**
  - **(+) Público:** se puede acceder desde cualquier clase y cualquier parte del programa.
  - **(-) Privado:** solo es puede acceder desde operaciones de la clase.
  - **(#) Protegido:** solo se puede acceder desde operaciones de la clase o de clases derivadas (hijos).

## Diagramas

Casos de uso ->

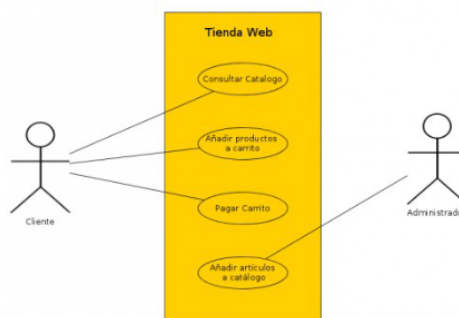


Diagrama de colaboración ->

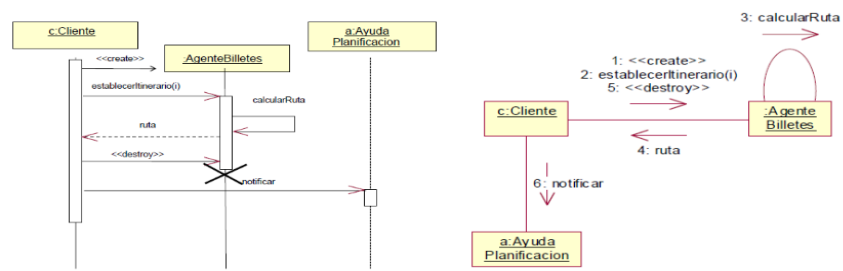


Diagrama de estados ->

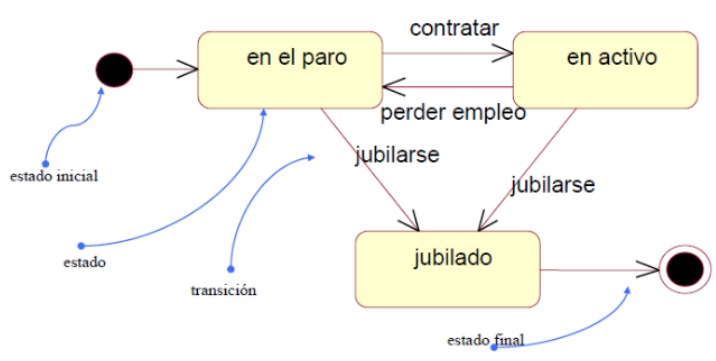


Diagrama de clases ->

