

## Atributos y Comportamientos

Entonces, ¿qué son los atributos y las responsabilidades de un objeto? Los atributos de un objeto son las características y propiedades distintivas que permiten darle significado. Continuando con el ejemplo visto anteriormente en el video:

**Clase: Veterinaria**

**Objeto: Veterinario**

**Atributo: nombre, apellido, matrícula**

Mientras que las responsabilidades o comportamientos son la manera en que actúa o reacciona un objeto —es decir, es lo que representa la actividad visible y comprobable exteriormente—, en la programación orientada a objetos vamos a llamar al comportamiento de los objetos: “métodos”, los cuales nos van a permitir establecer cómo van a responder los objetos cuando interactuemos con ellos. ¡Atención! Los atributos y comportamientos van a depender del contexto del objeto, tal como hemos visto en el video en el caso de la silla.

Cada método especifica la operación o comportamiento que a su vez puede acceder a la estructura interna del objeto, como así también interactuar con otros objetos. Por lo general, los encontramos como verbos indicando las acciones que puede realizar el objeto.

**Clase: Veterinaria**

**Objeto: Veterinario**

**Atributo: nombre, apellido, matrícula.**

**Responsabilidades/comportamiento: recibirMascota, curar, HacerDiagnostico.**

## Constructor de un objeto

Ya tenemos claramente definidas las partes de nuestro objeto, ya podemos dejar lista nuestra definición (la clase Veterinario).

A partir de esa clase, podemos crear objetos. Cada objeto tendrá sus valores propios de cada atributo y será capaz de hacer cada una de sus responsabilidades. Para poder crear estos objetos utilizaremos el Constructor que será quien, a partir de la clase, genere un nuevo objeto. Al objeto Veterinario vamos a darle un método constructor:

### Escritura Objeto

