

# Clase 8

Martes, 26 Septiembre 2023

---

[Indice](#)

## Getters

- Funciones creadas explícitamente para '**recoger**' o conseguir el valor de un atributo. Esto sucede porque es muy posible que otros programadores quieran utilizar los valores que hemos creado en nuestras funciones, a las cuales habitualmente no tendrán acceso directo, sino a través de los **getters**.

```
,
public class Dolphin
{
    private double life;

    public double GetLife()
    {
        return life;
    }
}
```

Habitualmente *no reciben ningún parámetro y siempre devuelven un valor.*

## Setters

- Funciones creadas explícitamente para '**establecer**' el valor de un atributo. Se debe realizar la *validación* del parámetro, para que nuestro programa no falle.

```
,
public class Dolphin
{
    private double life;

    public void SetLife(double value)
    {
        this.life = value;
    }
}
```

Habitualmente *no devuelven nada y siempre reciben un parámetro.*

- La validación de los setters puede implicar *tres* sistemas diferentes:  
**1.- "Clampear" o "Saturar" los parámetros de entrada:** Esto significa llevar los parámetros a los niveles máximos y mínimos (*Clampear*) o simplemente a los niveles máximos (*Saturar*).

```
,
public class Dolphin
{
    private double life;

    public void SetLife(double value)
    {
        if (value < 0)
            this.life = 0;
        else if (value > 100)
            this.life = 100;
        else
            this.life = value;
    }
}
```

**2.- Comprobar que los valores son correctos** y en este caso, el programa funciona normalmente.

```
,
public class Dolphin
{
    private double life;

    public void SetLife(double value)
    {
        if (value > 0 && value < 100)
            this.life = value;
    }
}
```

```
        } // else el programa no realiza ninguna acción
    }
}
```

**3.- Darse cuenta que los valores son incorrectos** y en este caso, lanzar un error de advertencia.

```
,
public class Dolphin
{
    private double life;

    public void SetLife(double value)
    {
        if (value < 0 || value > 100)
            throw new Exception("Error de validacion de parametros");
        this.life = value
    }
}
```