

Clase 7

Lunes, 25 Septiembre 2023

[Indice](#)

Funciones de objeto

- **Funciones de Objeto de la clase Dolphin**

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

    public double GetLife()
    {
        return life/10;
    }
}
public class Main
{
    Dolphin d1 = new Dolphin();
    double resultLife = d1.GetLife();
}
,
```

- Las funciones de objeto explican el **comportamiento** de los objetos que pertenecen a una clase.
- Se diseñan en el interior de la clase. Se caracterizan por no llevar 'static'. Igualmente es raro que necesiten parámetros para funcionar. Son los objetos que creamos los que **invocan** a los metodos de clase.
- **Para invocarlas, debemos utilizar la notación por punto: d1.GetLife(). Esto significa que la función es invocada por el objeto 'd1'.**
- Podemos almacenar los valores resultantes de las funciones en variables que creamos a propósito en la clase Main de nuestro programa.

Convenio sobre los porcentajes

- El porcentaje de un número sigue la siguiente regla:
Parte / Todo * (tipo de tanto)
- Para aumentar un número un 20 por ciento utilizamos la siguiente fórmula:
 $\text{número} * (1 + 20 / 100)$
- Para disminuir un número un 20 por ciento utilizamos la siguiente fórmula:
 $\text{número} * (1 - 20 / 100)$

Clase tipo

```
// FUNCIONES DE CLASE
public class Game
{
    public static

// FUNCIONES DE OBJETO
public class Student
{
    public string name;
}
```

- Funciones de Clase
Clase = Funciones = static = retorno = void = Categoria = Enseñanzas
- Funciones de Objeto
Objeto = (no)static = (sin)retorno = Instancias = Objetos = registro = parametros