Instituto Tecnológico Superior De Lerdo

Programación móvil

Practica: 1.14

Profesor: Jesús Salas Marín

Alumno: Luis Andres Rodriguez Campos

Carrera: Ing. Informática

Sección: A

Grado: 8

Numero de control: 17231573

Introducción

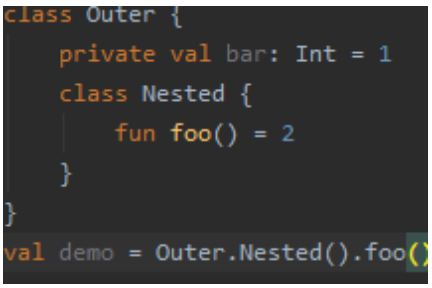
En esta siguiente práctica vamos a trabajar con clases animadas

Las clases anidadas te permiten agrupar lógicamente clases que solo se utilizan en un lugar, por lo tanto, esto aumenta el uso de la **encapsulación** y crea un código más fácil de leer y de mantener.

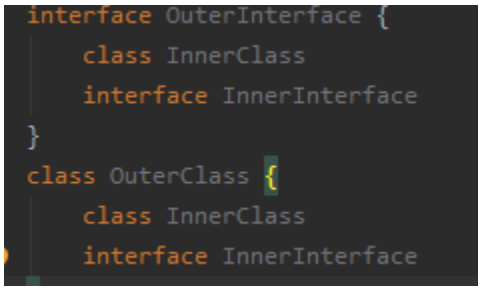
- Una clase anidada no existe independientemente de su clase adjunta. Por lo tanto, el alcance de una clase anidada está limitado por su clase externa.
- Una clase anidada también es miembro de su clase adjunta. También es posible declarar una clase anidada que es local a un bloque.
- Como miembro de su clase adjunta, una clase anidada se puede declarar private, public, protected, o default (Leer sobre Modificadores de acceso).
- Una clase anidada tiene acceso a los miembros, incluidos los miembros privados, de la clase en la que está anidado. Sin embargo, lo inverso no es verdadero, es decir, la clase adjunta no tiene acceso a los miembros de la clase anidada.
- Hay dos tipos generales de clases anidadas: las que están precedidas por el modificador static (**static nested class**) y las que no lo están (**inner class**).

Desarrollo –

Anidamos una clase a otra

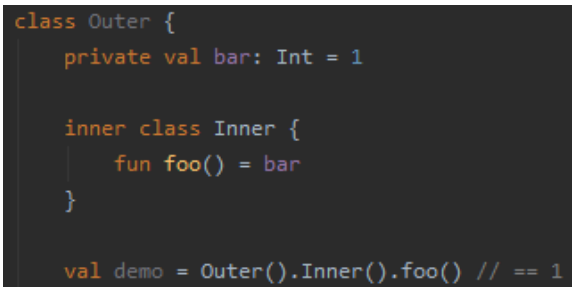


Creamos una interfaces en las clases o interfaces posibles.



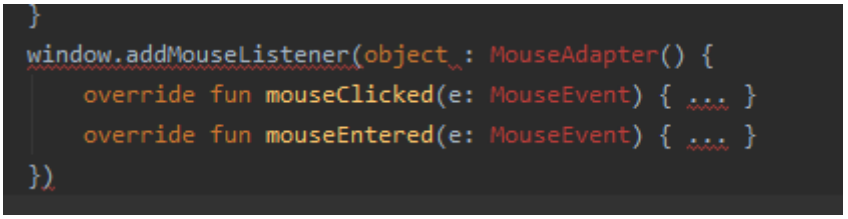
CLASES INTERNAS

Marcamos un clase animada solo que esta vez marcándola como INER – Esta clase tiene acceso a los miembros de de su clase externa.



CLASES INTERNAS ANONIMAS

Este tipo de clases se crean mediante la expresión de un objeto a otro.



CONCLUSIONES

En este ejercicio aprendimos sobre la ejecución y ejecución de la clase de animación, en resumen, la clase de animación es responsable de la agrupación lógica. De esta forma, pues bien, podemos realizar diferentes tipos de clases, como las clases realizadas en la práctica.