

## RESUMEN.

### R6.

Los objetos R6 son mutables, lo que significa que están modificados en su lugar y, por lo tanto, tienen una semántica de referencia. A diferencia de los otros tipos de objeto R6 solo necesita una llamada de función única para crear la clase y sus métodos. Para esta clase es fundamental dos argumentos, el primer argumento es el nombre de la clase y el segundo argumento, proporciona una lista de métodos (funciones) y campos que conforman la interfaz pública del objeto.

- `Nombre<-R6Class()`

Para anular el comportamiento predeterminado de un objeto R6, se utiliza `$initialize()` y para anular el comportamiento de impresión predeterminado se utilizara `$print()`. Además, para heredar el comportamiento de una clase existente, se proporciona el objeto de clase al argumento "inherit" =`Nombre<-R6Class("Nombre", Inherit="___" ....)`