

## **RESUMEN.**

### **S4.**

Los objetos S4 presentan una implementación más estricta y utiliza funciones especializadas para crear clase. Además proporciona herencia múltiple, es decir una clase puede tener varios padres y envío múltiple, es decir el envío de métodos puede usar la clase de argumentos múltiples.

- Definir la clase: `setClass()`

En los objetos S4, un componente con nombre del objeto se accede mediante el operador de subconjunto especializado `@`, siendo equivalente a `"$"` en los objetos S3. En general se recomienda usar `@` si se está trabajando con la clase de otra persona, por ello es pertinente buscar funciones de acceso que le permitan establecer y obtener valores de precio de forma segura.

- Objetos dentro de la clase: `Slots()`

El trabajo de `setGeneric()` es realizar el envío el método, es decir encontrar la implementación específica para la combinación de clases pasadas y el trabajo de `SetMethod()` es definir el método de lo que se quiere hacer.

- `Show()`: permite mirar el método asignado al objeto S4, para esto definir un método para un genérico existente, primero se debe determinar los argumentos