

www.PragimTech.com

Training +Placements = Our success

Pragim@PragimTech.com

► **Parte 19 – Introducción a las clases en C#**

Cristina Carrasco

PRAGIM Technologies

Cristina@cristinacarrasco.com

En esta lección veremos:

- ▶ ¿Qué es una clase?
- ▶ Propósito del constructor(Constructor)
- ▶ Sobrecarga(Overloading) del constructor
- ▶ Entendiendo la palabra reservada **this**
- ▶ Destrucciones(Destructors)

www.PragimTech.com

Training +Placements = Our success
Pragim@PragimTech.com

¿Qué es una clase?

Hasta ahora en este tutorial hemos estado viendo tipos de datos simples como int, float, double, etc. Si queremos crear tipos de datos personalizados y complejos entonces tendremos que crear clases.

Una clase contiene datos y comportamiento. Los datos de la clase están representados por sus campos y el comportamiento de la clase está representado por sus métodos.

¿Propósito del constructor de una clase?

El propósito del constructor es inicializar los campos de la clase. El constructor es llamado automáticamente cuando se crea la instancia de la clase.

Los constructores no tienen valor de retorno y tienen el mismo nombre que la clase.

Los constructores no son obligatorios. Si no proporcionamos uno se creará un constructor por default sin parámetros.

Los constructores pueden ser sobrecargados con diferente número de parámetros o tipo de parámetros.

Destruyores

Los destruyores tienen el mismo nombre que la clase pero con el símbolo ~ al inicio.

No reciben ningún parámetro ni tampoco retornan ningún valor.

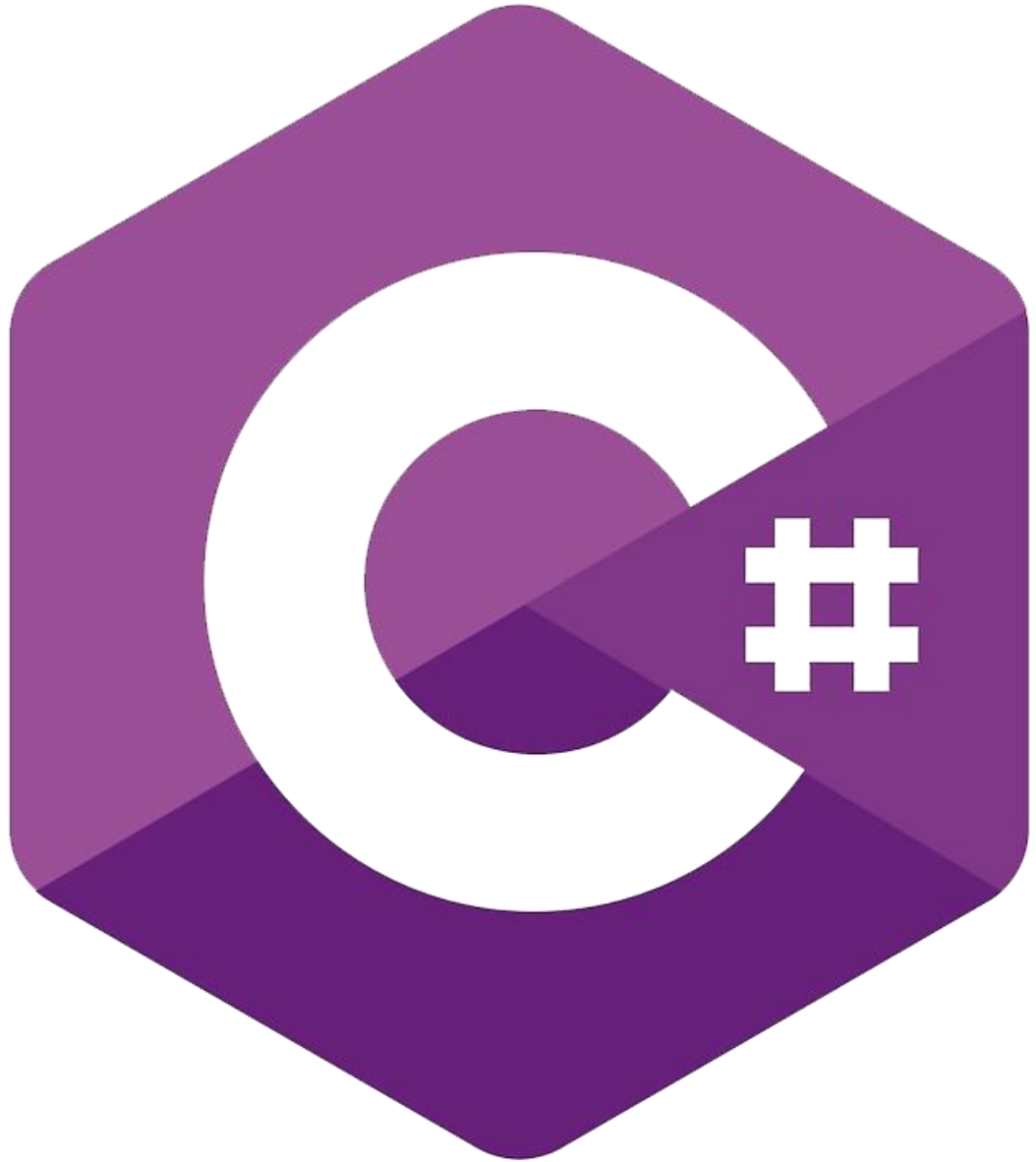
En un destruyor es donde podemos poner el código para liberar recursos que la clase mantuvo durante su ciclo de vida.

Hablaremos a detalle de esto en próximas lecciones.

Los destruyores son llamados cuando el Recolector de Basura (Garbage Collector) de c# decide limpiar el objeto de la memoria.

Recursos adicionales

- ▶ PRAGIM Pagina principal
 - ▶ <http://www.PragimTech.com>



[19]

Clases

Introducción