

Lenguajes de Programación 1

Unidad 1

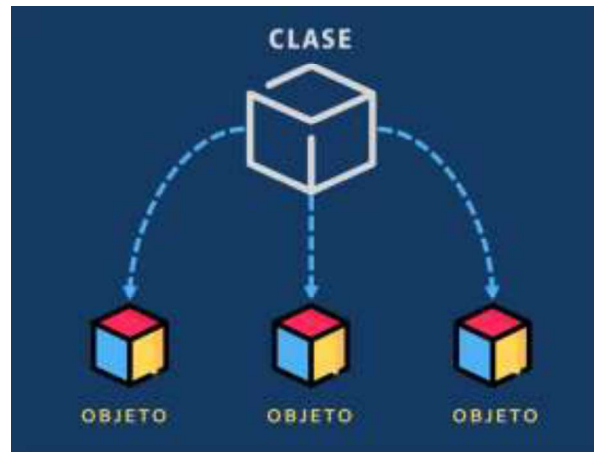
3. Clases

- Comprende un modelo para la abstracción de un concepto del mundo real.
- Está conformada principalmente por:
 - Atributos
 - Constructores
 - Métodos
 - Propiedades de acceso
- Debe ser nombrada en singular comenzando por una letra mayúscula:
 - Estudiante
 - Persona
 - Empleado
 - Transaccion
 - Reporte



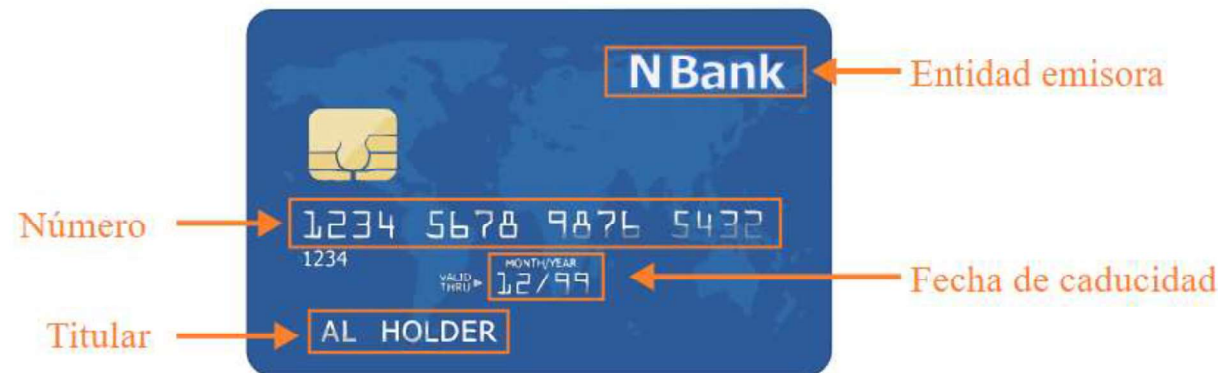
3.1 Objeto

- Un objeto es la instancia específica de una clase.
- En Java se crean a través de la sentencia **new** y la llamada al **constructor** respectivo.
- En Java **todo** es un objeto.
- Los objetos son almacenados en memoria hasta que el recolector de basura los destruye.
- Por lo tanto es buena práctica de programación limitar el tiempo de vida de los objetos.



3.2 Atributos

- Corresponden a características que describen a la entidad que la clase abtrae.
- Pueden ser vistos como variables de una clase.
- Cada atributo tendrá un tipo de dato: Lenguaje fuertemente tipado.
- Los atributos pueden ser referencias hacia otras clases: Relaciones entre clases.
- Los atributos comúnmente tendrán el modificador de acceso **private**.



3.3 Modificadores de acceso

- **Private:** Accesible únicamente desde la misma clase.
- **Public:** Accesible desde cualquier parte.
- **Protected:** Accesible únicamente desde la misma clase y la clase que hereda.

