



# Lenguajes de Programación 1

Unidad 1



## 3.4 Métodos

- Corresponden a acciones o funcionalidades capaces de ejecutar la entidad que la clase abstrae.
- Por lo tanto son funciones declaradas e implementadas dentro de una clase.
- Como buena práctica se debe implementar por cada clase un método toString().
- Este método retornará como una cadena con la información completa del objeto como una cadena de texto.
- Sobrecarga: Métodos con el mismo nombre pero con diferente número y/o tipos de parámetros.
- Comúnmente, todos los métodos emplerán el modificador de acceso **public** con excepción de aquellos que tienen importancia sólo dentro de la misma clase.
- Atributos y métodos son accesibles a través del operador punto (.)



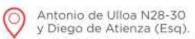










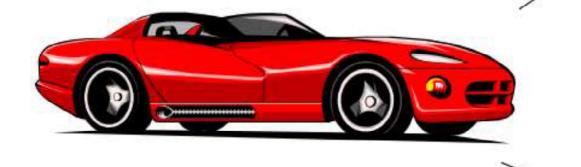






### Atributos:

- color



- arranca()
- frena()
- · dobla()



B



#### Características

- Marca
- · Color
- · Tipo
- Precio
- No. de Puertas
- · Tipo Combustible
- · Cilindros
- Transmisión

#### Acciones

- Encender
- Avanzar
- Retroceder
- Detener
- Apagar

(+593) 96 356 1961

#### Características

- Nombre
- · Especie
- · Color
- · Edad

#### Acciones

- · Comer
- Dormir
- Correr

