

# Lenguajes de Programación 1

Unidad 1

## 3.5 Constructores

- Un constructor es un tipo especial de método empleado para la creación de objetos, es decir, instancias específicas de una clase.
- Sobrecarga de constructores: Constructores con el mismo nombre pero con diferente número y/o tipos de parámetros.
- Los constructores deben necesariamente emplear el modificador de acceso **public**, a menos que se requiera ocultar el constructor del exterior.
- Los constructores necesariamente deberán poseer el mismo nombre de la clase.



## 3.6 Propiedades de acceso

- Dado que los atributos comúnmente tendrán un modificador de acceso `private`, es buena práctica implementar getters y setters.
- **Getters:** Permiten acceder al valor almacenado en el atributo.
- **Setters:** Permiten establecer o actualizar el valor almacenado en el atributo.
- En su forma más básica pueden ser vistos como métodos públicos para lectura y escritura de cada atributo de la clase.

