

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 emplearán 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
- velocidad
- ruedas
- motor

■ Métodos:

- arranca()
- frena()
- dobla()





Características

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

Acciones

- Encender
- Avanzar
- Retroceder
- Detener
- Apagar

Características

- Nombre
- Especie
- Color
- Edad

Acciones

- Comer
- Dormir
- Correr

