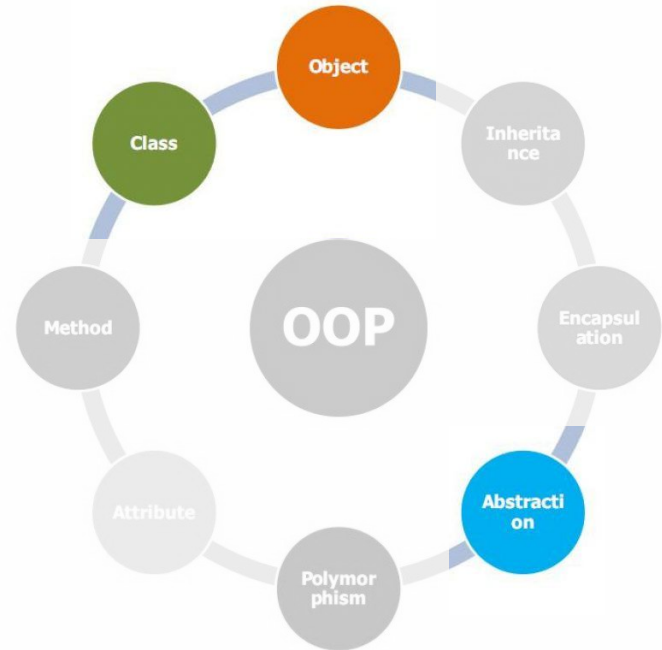


Clases

1

Sumemos ahora la parte de **Clases**, y vamos recorriendo y completando este gráfico que te habíamos anticipado.



Clases

2

Pensemos nuevamente en el ejemplo de la **Veterinaria**. Acotemos un problema para modelarlo:

“Queremos diseñar un sistema para la Veterinaria que nos permita administrar perros, gatos, veterinarios y empleados. Las mascotas podrán comer, los veterinarios podrán alimentarlas, y los empleados podrán dar turnos.”

¿Qué entidades podemos observar?

Clases

3

Quizás pudiste observar:

- » Perro
- » Gato
- » Veterinario
- » Empleado

Estás son excelentes candidatas a ser las Clases de nuestro problema.

Clases

4

¿Qué es una Clase?

Una clase es una abstracción de un objeto o de una entidad. Es un grado de generalización con el que estimo, podré representar a todos los objetos necesarios para resolver mi problema.

Clases

5

Pero estamos hablando de Objetos, y de repente pasamos a hablar de Clases.

¿Cuál es la relación entre Clases y Objetos?

Una clase es un **molde general**, con el que podré hacer **objetos particulares**.

Clases

6

Así, la clase Perro es el **molde general** que me permitirá generar **perros concretos**.

Modelo y diseño la **clase Perro**, y luego en la ejecución del programa, podré generar a **Pluto, Snoopy, ScoobyDoo...**

Instancia

Estos **objetos concretos** (tienen un *nombre* concreto por ejemplo) **son Instancias de la Clase Perro**.