Resumen de todo lo visto en clase

Clase: Las clases son plantillas para la creación de objetos usadas en la programación orientada a objetos, el cual es uno de los paradigmas de desarrollo de software mas usados en la actualidad.

Objetos: Entidad existente en la memoria del ordenador que tiene unas propiedades (atributos o datos sobre sí mismo almacenados por el objeto) y unas operaciones disponibles específicas (métodos).

Atributos: Características individuales que diferencian un objeto de otro y determinan su apariencia, estado u otras cualidades. Pueden considerarse como las variables que identifican a un cierto objeto

Métodos: Conjunto de instrucciones definidas dentro de una clase, que realizan una determinada tarea y a las que podemos invocar mediante un nombre.

Con objetivo de aprendizaje se puede hacer una analogía para entender cada uno de estos conceptos. Considere la clase coche. Se pueden crear la cantidad de coches que nosotros queramos, estos serian los objetos, y estos mismos poseen características como el color, marca, modelo, motor, placas, etc; los cuales serían sus atributos. También un coche puede realizar acciones como lo son prenderse, avanzar, retroceder, etc; estos serían los métodos.

Aplicación en código

Public class Coche { **// Clase. Se recomienda que siempre empiece el nombre con mayúscula.**

String Modelo **//Atributos**

String Marca;

String Kilometraje;

String Color;

Public void coche(){ **//Constructor del objeto**

{

Public void acelerar(){ **//Metodo**

}

{