



Diseñando una matriz...

Fecha entrega: 14/12/2017

Autores: Guillermo Boquizo Sánchez

1. Los objetos son entidades que tienen un determinado estado, comportamiento e identidad:
2. El estado de un objeto está compuesto de datos o informaciones; serán los atributos (campos) a los que se habrán asignado unos valores concretos. También se le denomina referencia a un objeto. La idea es que un atributo representa una propiedad determinada de un objeto.
3. El comportamiento está definido por los métodos o mensajes a los que sabe responder dicho objeto, es decir, qué operaciones se pueden realizar con él.
4. La identidad es una propiedad de un objeto que lo diferencia del resto; dicho con otras palabras, es su identificador
5. La POO difiere de la programación estructurada tradicional, en la que los datos y los procedimientos están separados y sin relación, ya que lo único que se busca es el procesamiento de unos datos de entrada para obtener otros de salida. En la programación estructurada solo se escriben funciones que procesan datos. Los programadores que emplean POO, en cambio, primero definen objetos para luego enviarles mensajes solicitándoles que realicen sus métodos por sí mismos.
6. La instanciación es la creación de un objeto a partir de una clase.
7. El objetivo del constructor es el de Inicializar un Objeto cuando éste es creado. Asignaremos los valores iniciales, así como los procesos que ésta clase deba realizar.
8. Un constructor por defecto es un constructor sin parámetros que no hace nada. Sin embargo, será invocado cada vez que se construya un objeto sin especificar ningún argumento, en cuyo caso el objeto será inicializado con los valores predeterminados por el sistema (los atributos de datos primitivos a un valor predeterminado las referencias a objetos a null).
9. El constructor por defecto se crea automáticamente siempre que el programador no diseñe ningún otro constructor.
10. Un objeto es una instancia de una clase predefinida en Java o declarada por el usuario y referenciada por una variable que almacena su dirección de memoria. A esa variable se le denomina variables miembro