Clases y objetos en Java



Programación orientada a objetos

• Los objetos como concepto, fuera de la informática, existen desde siempre, antes de la programación!

Programación orientada a objetos

• Los objetos como concepto, fuera de la informática, existen desde antes de la programación, desde siempre!



La Clase un molde

 Primero definiríamos un diseño (molde) de cómo va a ser la entidad que queremos crear!



La Clase un molde

 Una clase es un molde, o prototipo, que definen las variables y los métodos comunes a un cierto tipo de objetos

```
public class Automovil {
    String modelo;
    String color;
    double cilindrada;
    public void acelerar() {
    }
    public void frenar() {
    }
}
```

La Clase un molde

 Una Clase es un molde, o prototipo, que definen las variables y los métodos comunes a un cierto tipo de objetos

```
public class Automovil {
    String modelo;
    String color;
    double cilindrada;
    public void acelerar() {
    }
    public void frenar() {
    }
}

    Automovil

-modelo: String
-color: String
-cilindrada: double

+acelerar(): void
+frenar():void
}
```

Referencia

Profesor: Andrés Guzmán F

linkedin.com/in/andresguzf Sitios web bolsadeideas.com (Formación BDI TI) facebook.com/formacionbdi (Facebook BDI) Twitter bolsadeideas

Barnes, D. J., Kölling, M., & Brenta, B. I. (2007). Programación orientada a objetos con Java. Pearson Educación.

Fernández, H. F. (2012). Programación orientada a objetos con Java. Ecoe Ediciones.