1/21/23 - **Objetos. Dando vida a nuestras clases en Java y Python**

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | Para este punto, vamos a crear un **objeto** en la **clase Car**() en **Java y Python**   * una clase un objeto debe comenzar por el tipo de clase. * Por lo tanto, viene el nombre del objeto. * la palabra reservada new colocaremos ahora el me que trae Java por defecto. * si entras a la clase car no vas a ver método nada no hay no solamente vemos atributos que están aquí declarados.   Un objeto en Java debe comenzar por el tipo de clase   * El compilador de Java nos provee de un método constructor por defecto para nuestros objetos * Cuando utilizo el punto puedo ver los atributos que tengo disponible * Para concatenar puedo usar el “+” y el texto debe ir entre comillas * Los tipos de datos String son tipo texto * Importante reutilizar el código que estemos usando continuamente * Importante tener en cuenta como se llaman las clases, es decir, la manera correcta que este escrito para evitarnos errores   Text  Description automatically generated |
| Sumario: | |

1/21/23

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  | Text  Description automatically generated  **Python Versión**  Text  Description automatically generated |
| Sumario: | |

1/21/23

|  |  |
| --- | --- |
| Puntos clave | Notas |
|  |  |
| Sumario: | |

1/4/23 -

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |

1/4/23

|  |  |
| --- | --- |
| Key Points | Notes |
|  |  |
| Summary: | |