

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
José Fabián Bonilla.	1.	Fund. Programación 2.	25/01/2023.

Title: Clases, objetos, métodos, propiedades y variables de instancia.
(Capítulo 4).

Keyword

- Clase.
- Objeto.
- Método.
- Variables.
- Atributos.

Topic:

Mediante un ejemplo de un automóvil y su funcionamiento se explica como trabajan las clases, objetos, métodos, propiedades y variables de instancia.

personalmente luego de leer el contenido me quedo con estas definiciones en mi cabeza.

Una clase, es un espacio que se crea para alojar métodos, propiedades y variables de un objeto.

Questions

un objeto, es un elemento de la clase al que se le dan propiedades y son el núcleo de la clase.

un método, es un conjunto de instrucciones que realiza la clase.

variables de instancia, son atributos de los objetos en una clase.

Summary: Las Clases Son espacios que almacenan métodos, variables y propiedades para un objeto.

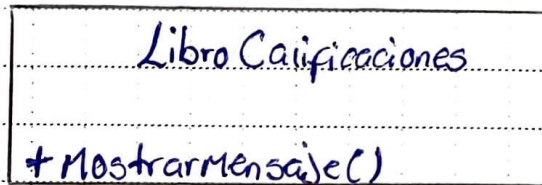
NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jose Fabian Bonilla.	8.	Fund. Programación 2.	25/01/2024

Title: (Capítulo 4) - Clases y Objetos.

Keyword

Topic: Diagrama de clases de UML para la clase LibroCalificaciones.

Diagrama UML
LibroCalificaciones



Questions

En el diagrama tenemos primero el nombre de la clase, luego en la línea en blanco irían los atributos de la clase pero en el caso de ejemplo no contiene atributos por lo tanto está en blanco. en la línea final el símbolo de (+) indica que el método es público, el método aquí sería (MostrarMensaje()).

Summary: Los diagramas UML se utilizan para representar clases de forma gráfica y abreviada.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
Jase Fabian Bonilla.	3.	Fund. Programación 2.	25/01/2023.

Title: (Capítulo 4) - Clases y objetos.

Keyword

Topic: parametros y argumentos.

public persona(string nombre, int edad).

En este ejemplo tenemos una clase llamada persona que tiene dos parametros nombre y edad, cuando llamamos esta clase en el programa los valores que se le asignan a dichas parametros se conocen como argumentos.

Questions

Summary: Los parametros son información adicional que necesita la clase para su ejecución.

NAME	PAGES	SPEAKER/CLASS	DATE - TIME
José Fabián Bonilla.	4.	Fund. Computador 2	25/01/2023

Title: (Capítulo 4) - Clases y objetos.

Keyword

Topic: Variables de instancia.

Imaginemos que tenemos la siguiente clase.

```
public class prueba
{
```

Las variables de instancia serán.

```
public String Nombre;
```

```
public int Edad;
```

Luego tendríamos por ejemplo un método.

```
public void MostrarDatos()
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine("Nombre: {Nombre}, Edad: {Edad} años");
```

```
}
```

```
}
```

Las variables de instancia se declaran en la clase fuera de cualquier método, y pueden tomar valores diferentes en cada método de la clase.

Questions

Summary: Son variables esenciales para almacenar información única para cada objeto de la clase, ya que permiten que cada instancia tenga sus propios datos.