Import paquete.clase

Método estático … no tengo que instancias un objeto para llamarlo

Try {

Thread.sleep(100);

} catch (InteerupotedException e){

e.printstackTrace();

}

Principios de diseño

Abstracción: simplifica run concepto … descripción simplificada .. elimina elementos no esenciales (ley de menor asombro)

Una clase es una plantilla atributos = características comportamientos = métodos

Encapsulación

1. Agrupar atributos o datos o funciones

2. Exponer esa información agrupada … accedidos por otras clases

3. Restringir

Ayuda a proteger, proveer interfaces a través de determinados métodos, pensamiento de “black box” atrae barreras de abstracción par los usuarios de la clase

Metodos getter o capturadores: son métodos que recuperan datos, usualmente empiezan con get y termina con el nombre del atributo del valor que se va a retornar, recuperan datos de tipo privado

Método setter: cambian los datos de manera segura y privada

Las variables son propias de la clase y solo pueden ser modificados por métodos de la misma clase

Descomposición

Tomar un todo y dividirlo en sus partes (funcionalidades, responsabilidades), hay partes que permaneces o pueden ser dinámicas en un todo .

Pasajeros en un carro pueden ser mas o menos, pero siempre tendrá un timón.

“sharing”

Generalización

Eliminar redundancia … eliminar métodos de igual comportamiento ..se pueden generalizar las clases?

Se logra por medio de la herencia … clase padre e hija, donde se toman características compartidas.

Las clases hijas heredan atributos y pueden tener sus propios.

Gato perro tiene características diferentes en como comen cazan, pero comparten características de un animal vertebrado

**inheritance is used to describe the relationship between classes**

Patrones de diseño :

-técnicas para resolver problemas recurrentes, con el objetivo de ser más flexible y estructurado

… es una solución práctica probada a un problema de diseño recurrente

* Similar a una recete de cocina…
* The gang of 4… hay tantos patrones que llegar a uno en específico contiene diferentes variables
* No son memorizables o continuos como un framework

Creacional: administran la creación y clonación de objetos

Estructural: como están conectados los objetos entre sí (descomposición, generalización – expresado en uml a través de asociación, agregación, composición, herencia e interfaces)

Comportamental: diferentes miembros desarrollan diferentes funciones, propósito para cada objeto