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 temrina con el nombre del atributo del valor qu ese va a retornar,recuperan datos de tipo privado

Método setter: cambian los datos de manera segura y privada

Las variable son propias d ela 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”

Generalizacion

Eliminar redundancia … eliminar métodos d eigual comportamiento ..se pueden genralizar las clases?

Se logra por medio de la herencia … clase padre he 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**