

Los Atributos

Como mencionamos anteriormente, los atributos son las variables contenidas por los objetos. Las clases definen los atributos y los objetos los "completan". Las variables de una clase definen las características de sus objetos, por ejemplo:

Automovil
<ul style="list-style-type: none">- color: int- modelo: string- precio: int- usado: boolean

En este caso creamos una clase "Automovil" y colocamos atributos color, modelo, precio, y usado que al adquirir valores en un objeto, lo diferenciarán a este de otras instancias (objetos) de la clase "Automovil".

Lo mismo podríamos hacer con una clase "CuentaBancaria", como se muestra a continuación:

CuentaBancaria
<ul style="list-style-type: none">- saldo: int

En este caso la clase "CuentaBancaria" cuenta con un atributo "saldo".

En resumen, los atributos son las características de una clase.

Los Tipos de Dato

Podemos encontrar la definición de atributo, mediante la cual definimos que un objeto tiene un conjunto de "características" que lo describe, y que se definen en una clase.

Por ejemplo, el atributo nombre, va ser una palabra, es decir, va a ser un String, de la misma manera, la edad, es un número, es decir, va a ser un "int". "int" y "String" son tipos. Un tipo es la forma de describir o almacenar un dato.

Cuando decimos que tenemos un dato del tipo "int", estamos diciendo que podría ser cualquier número de tipo entero.

De la misma manera, un objeto Persona podría tener un atributo "Trabajo", donde trabajo es también un objeto con sus propias características, es decir, el trabajo podría tener un empleador, un nombre, una ubicación, etc. De esta

manera, estamos diciendo que Persona, tiene como atributo "Trabajo", que será de qué tipo? De tipo Trabajo!

Acá empezamos a ver la potencia de los objetos.

Anteriormente, nosotros trabajamos con un conjunto acotado de "tipos" para las variables (int, String, boolean, etc), ahora, con los objetos, nosotros podemos crear nuestros propios "tipos". Cualquier clase que nosotros creamos, de ahora en más, eso va a ser un nuevo tipo con el que podemos trabajar.

De la misma manera si creamos un clase "Banco", de ahora en más vamos a tener objetos que son instancias de la clase Banco, o también podemos decir que tenemos objetos del tipo Banco.