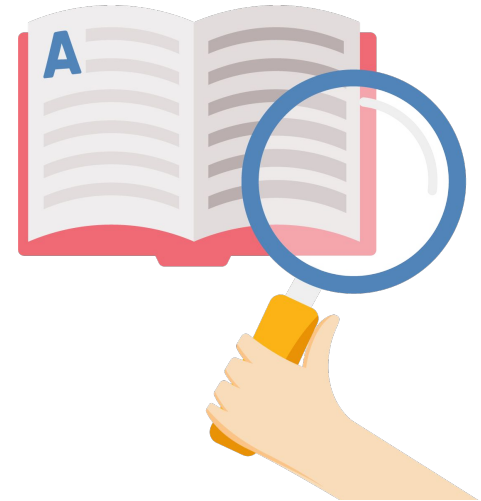




Glosario

Java para no programadores

- **Clase:** Las clases representan los prototipos de los objetos que tenemos en el mundo real. Es decir, es una generalización de un conjunto de objetos. A su vez los objetos serán instancias de una determinada clase.
- **Encapsulación de datos:** Las interacciones con los objetos se hacen mediante los métodos. Es decir, si queremos conocer información del estado del objeto deberemos de llamar a uno de sus métodos y no directamente a las propiedades.
- **Interface:** Un interface es una forma de establecer un contrato entre dos elementos. Un interface indica qué acciones son las que una determinada clase nos va a ofrecer cuando vayamos a utilizarla.



- Objeto: Es un elemento de software que intenta representar un objeto del mundo
- Paquete: Un paquete es una forma de organizar elementos de software mediante un espacio de nombres. Así podremos afrontar desarrollos grandes de software facilitando la forma de encontrar o referirnos a un elemento.
- Reutilización de Código: Podemos tener diferentes instancias de un objeto de tal manera que esas diferentes instancias están compartiendo el mismo código.



¡Empecemos a trabajar!