TEMA 5

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

El estado del objeto es el valor de los atributos, Es estado el objeto cambia a lo largo del programa,

Un objeto es una clase en ejecución

El ciclo de vida de un objeto es

Creación :

Uso :

Destrucción :

Las variables de tipo objeto se llaman referencias

Si ponemos directamente una variable sin valor (null) saldra el error NullPointerException,

Para solucionarlo, habla que darle un valor

El **polimorfismo** es que el mismo metodo funcione de formas diferentes segun el objeto que le llame

Los atributos tienen que ser PRIVADOS

GET para devuelve el valor

SET para modificar

El encapsulamiento es la **ocultación de información**

El metodo constructor es NO ESTATICO, no tiene un valor de retorno, (Una clase por defecto tiene un constructor)

y tiene que ser publico es un metodo que se ejecuta automaticamente para poner un estado inicial al objeto

Toda la clase object tiene los siguientes metodos :

* **toString** : Devuelve en forma de texto los valores de los atributos (no devielve parámetros (El **@Override**, es un metodo que se esta redifiniendo a otro metodo)
* **.equals()** : Compara los atributos en memoria
* **getClass** : Sirve para saber cual es la clase del objeto

COMPARACIONES ENTRE OBJETOS

* .toequals :
* .compareTo :