Clase 3 Programación

Objetos:

* Existe en el plano de concreto.
* Las clases definen comportamiento (métodos) y estado (la parte estática, los atributos)
* Instancias de un objeto (dist tipos de un mismo objeto)
* Es un puntero a alto nivel, guarda la dire de memoria de la variable que está en el heap
* Sintaxis- Inicialización: nombre\_objeto new Nombre\_Clase();

New= malloc (Asignar memoria)

Nombre\_Clase()= constructor (inicializar)

Constructores:

* Permiten inicializar objetos al momento de su creación
* Va a llamarse como se llama la clase

El Garbage Collector es el encargado de gestionar la memoria

Private int \_miNumero; //Se usa guión bajo cuando es privado

this.\_miNumero= unNumero; //This hace referencia al mismo objeto

Debugger:

click derecho new watch

F7

public Rueda RuedaDD;//agregacion compuesta, una clase agrega otra clase

Clase 4

Principio de sustitución: el hijo puede sustituir al padre pero el padre no al hijo

Porque hereda sus características, es más específico.

Crear un enumerado (es como los #define

Sobrecarga

* De métodos

Dos o màs métodos pueden compartir el nombre en una misma clase

* De constructores

Si agrego un constructor parametrizado es sobrecarga

Se usa cuando necesito instanciar objetos de distintas maneras

Ej: preinscripción a cursos

* De operadores (acá no lo vamos a implementar)

El objeto Object es como un puntero a void.