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