

JAVA APUNTES

Clase:

es la descripción de un conjunto de objetos.

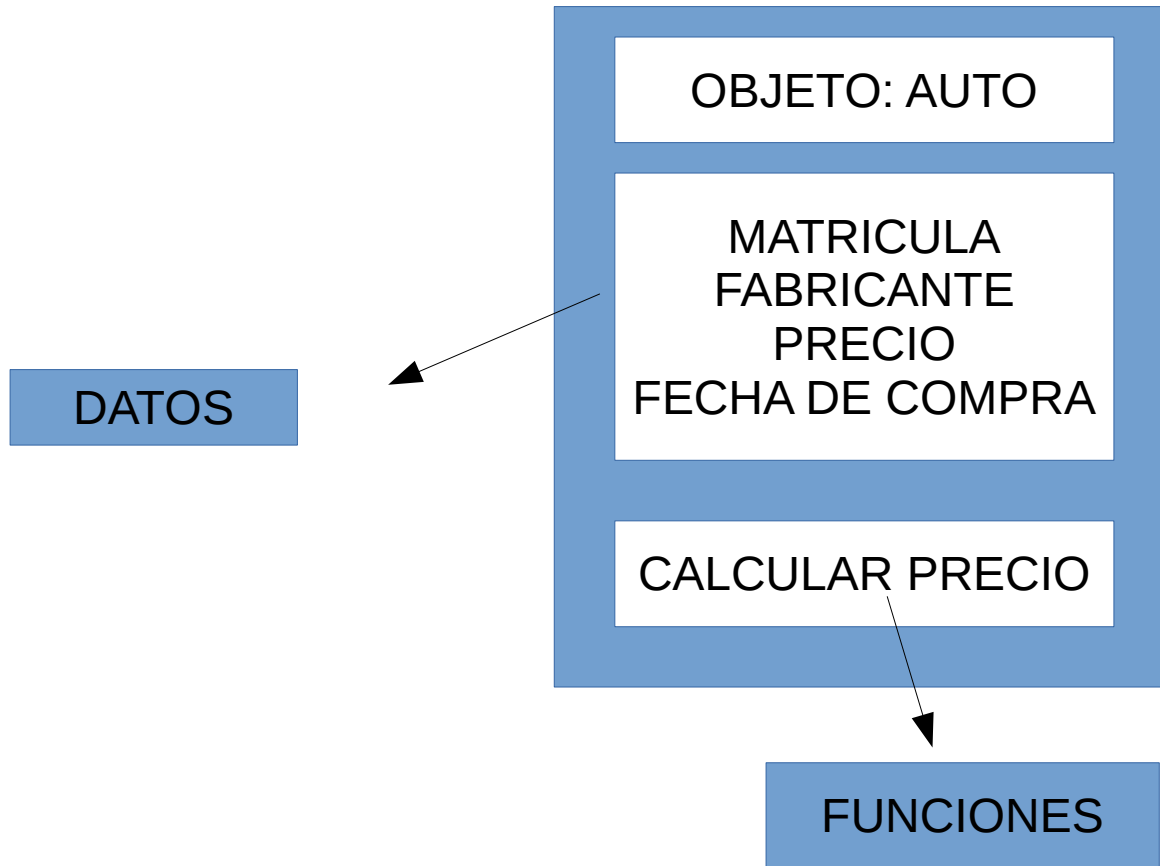
Objetos: son los que se comunican entre si.

Métodos: Es la función, procedimiento, acción que se invoca para actuar sobre un objeto o cambiar el estado de este.

Mensaje: es la acción que hace un objeto

Atributos: Datos o variables que caracterizan el estado de un objeto.

OBJETO



Diferencia entre clase y objeto.

Un objeto es un simple elemento sin importar lo complejo que sea.

Una clase describe una familia de elementos similares. En la practica una clase, es como una plantilla que se utiliza para definir o crear objetos.

Un objeto es una instancia de una clase que cumple con ciertas características.

Encapsulamiento
Herencia

Encapsulamiento

significa que un objeto es autocontenido, que este incluye tanto los datos que este usa (atributos) como procedimientos (métodos) que actúan sobre el mismo.

Herencia

Esta permite a los objetos ser contruidos a partir de otros objetos.

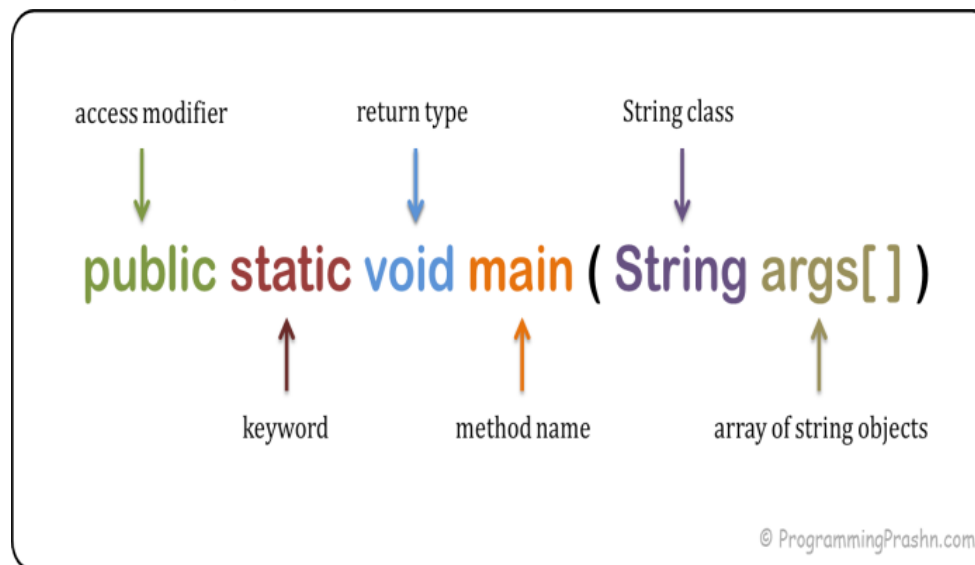
Public static void main(String[] args)

Static: define la propiedad

Public: modificador de acceso

Void: se usa para indicar la función o método

String[] args: define un vector de cadena de caracteres donde recoger el argumento



ESTRUCTURA DE PROGRAMA EN JAVA

```
public class Hm {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        System.out.println("Hola mundo");  
        System.out.println("de nuevo");  
  
    }  
  
}
```

METODOS

```
public class printer {  
    public void print()  
    {  
        System.out.println("¡Hola mundo desde java!");  
    }  
    public void runner() {  
        System.out.println("Llamando los metodos");  
    }  
    public void clases() {  
        System.out.println("Los metodos involucrados son print, runner, clases");  
    }  
}
```

Invocamos los métodos

```
public class hm {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        printer newPrinter = new printer();  
        newPrinter.print();  
        newPrinter.runner();  
        newPrinter.clases();  
  
        /*  
        //otra manera.  
        new printer().print();  
        new printer().runner();  
        new printer().clases();  
        */  
    }  
}
```


Instanciamos:

```
nombreClasse otroNombre = new nombreClase();
```

```
otroNombre.nombreMetodo();
```

```
Import java.util.*;
```

```
declaramos variableN;
```

```
Scanner nombreVariable new Scannner(System.in);
```

```
variableN = nombreVariable.nextInt(); //Int, Float dependiendo del caso.
```