**Practica**

[**https://www.online-java.com/OUBiECHoLr**](https://www.online-java.com/OUBiECHoLr)

**Teoría**

1. **Definir clase, instancia y objeto. Dar un ejemplo.**
   * **Clase:** Es una plantilla que define las propiedades y comportamientos de algo. Ejemplo: class Persona { ... }.
   * **Instancia:** Es un ejemplar específico de una clase. Ejemplo: Persona p = new Persona("Juan");.
   * **Objeto:** Es una instancia de una clase. Ejemplo: p es un objeto de la clase Persona.
2. **¿Qué es y para qué sirve el constructor de una clase?**
   * El constructor es un método especial que se usa para crear y inicializar objetos de una clase. Sirve para asignar valores iniciales a los atributos del objeto cuando se crea.
3. **Explicar el propósito de los setters y getters en una clase.**
   * Los setters y getters son métodos que permiten modificar (setters) y acceder (getters) a los atributos privados de una clase. Ayudan a controlar y proteger los datos dentro de la clase.
4. **¿Cómo se llama el método especial que se ejecuta automáticamente cuando se crea una instancia de una clase en Java?**
   * Se llama **constructor**.
5. **De los pilares de la Programación Orientada a Objetos (abstracción, encapsulamiento, polimorfismo y herencia), los setters y getters ¿a qué pilar corresponde?**
   * Los setters y getters corresponden al **encapsulamiento**, que es el pilar que protege y controla el acceso a los datos de una clase.