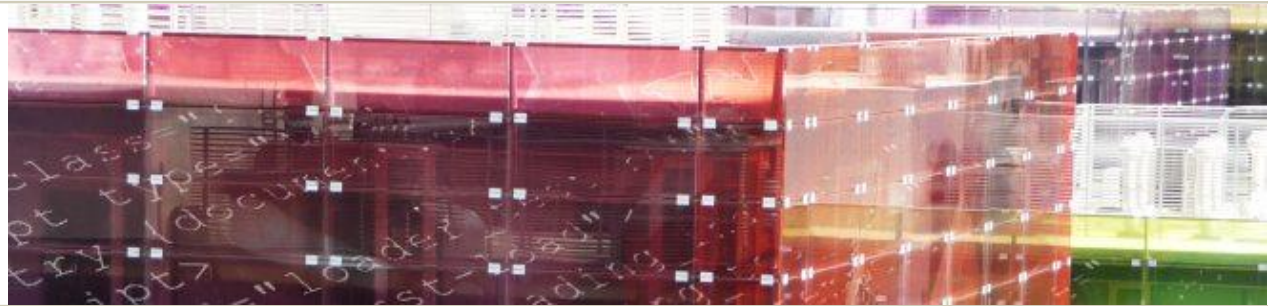




UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



# Clases

Óscar Pastor

# Clases

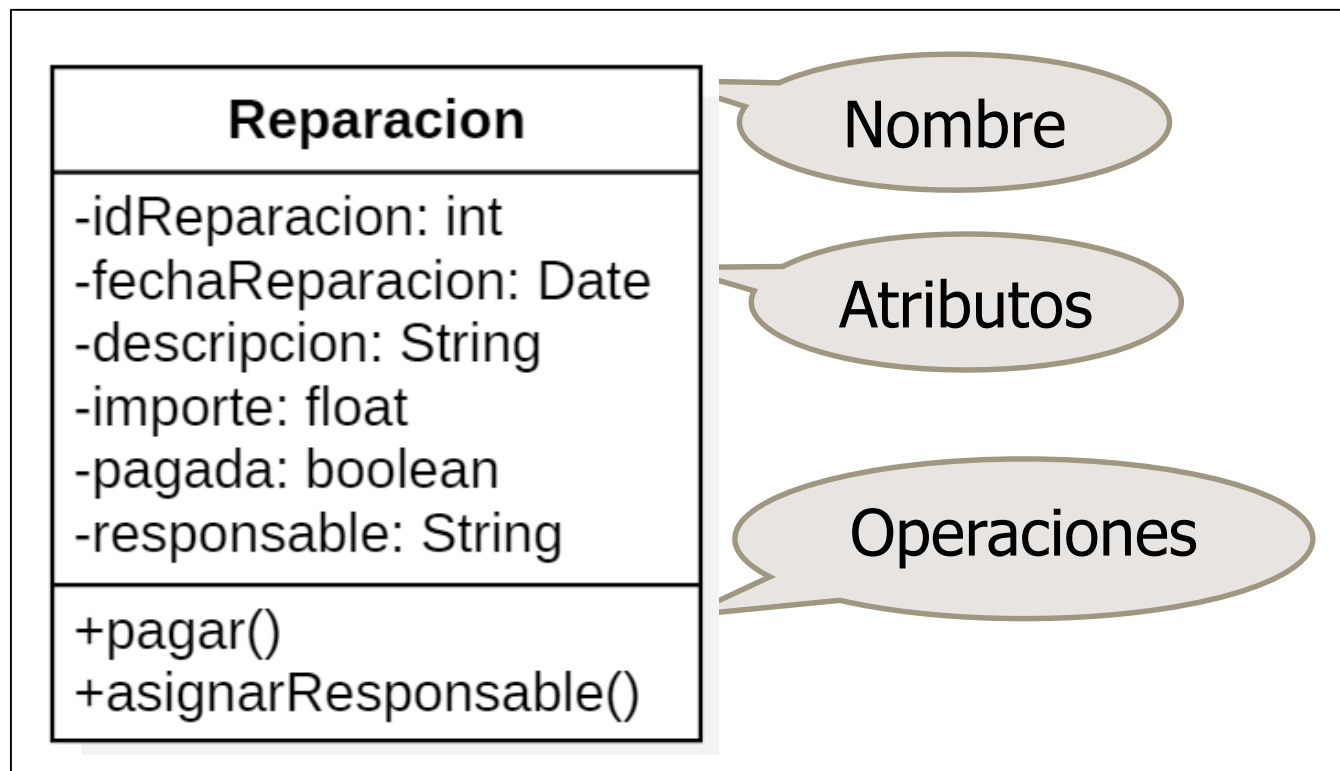
- Una clase define un conjunto de objetos que tienen un estado (estructura) y comportamiento
- El estado se describe por atributos y asociaciones
  - Los atributos se utilizan para los valores puros de los datos sin identidad
  - Las asociaciones se utilizan para las conexiones entre objetos con identidad
- Las piezas individuales de comportamiento invocable se describen mediante operaciones

# Clases

- Construcción estructural por excelencia en los sistemas orientados a objetos
- Representa un concepto discreto dentro de la aplicación que se está modelando
- Sirve como molde para crear instancias = objetos
  - Instanciación: proceso de creación de objetos
  - Una clase dicta la estructura y comportamiento de sus instancias
  - Las instancias contienen localmente datos que se corresponden con la estructura dictada por la clase → estado del objeto

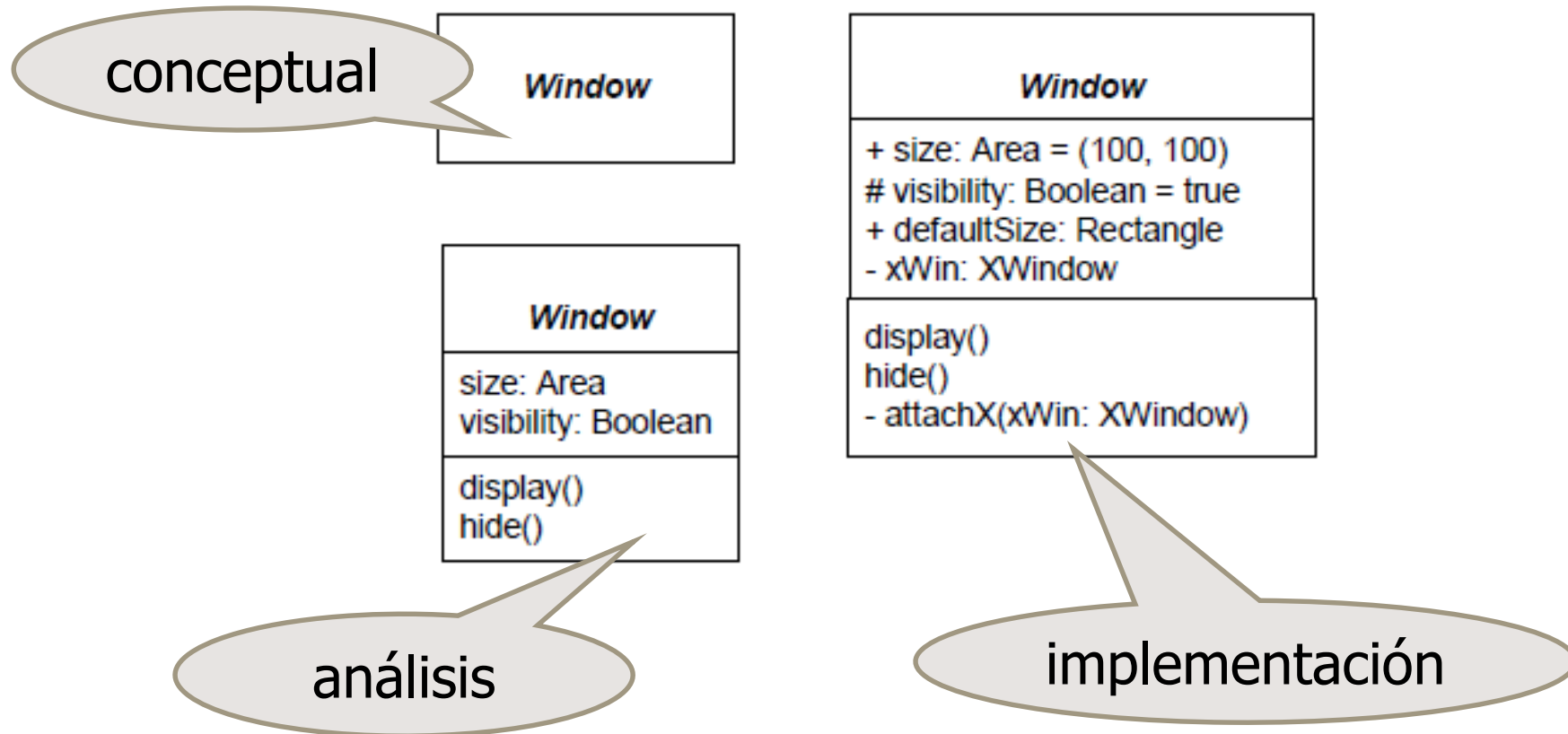
# Clases

- Representación



# Clases

- Los detalles que muestra dependen de la fase del desarrollo en que nos encontremos



# Clases

- Una clase tiene un nombre único dentro de su contenedor, que es generalmente un paquete,
  - Para hacer referencia a una clase que está presente en otro paquete se utilizará la sintaxis

**Nombre del Paquete::Nombre de la Clase**

# Clases

- Tiene una visibilidad con respecto a su contenedor
- Tiene una multiplicidad que especifica cuantas instancias de ella pueden existir
- Puede ser activa si puede recibir eventos sin necesidad de que ninguna de sus operaciones sea invocada

¡Gracias!