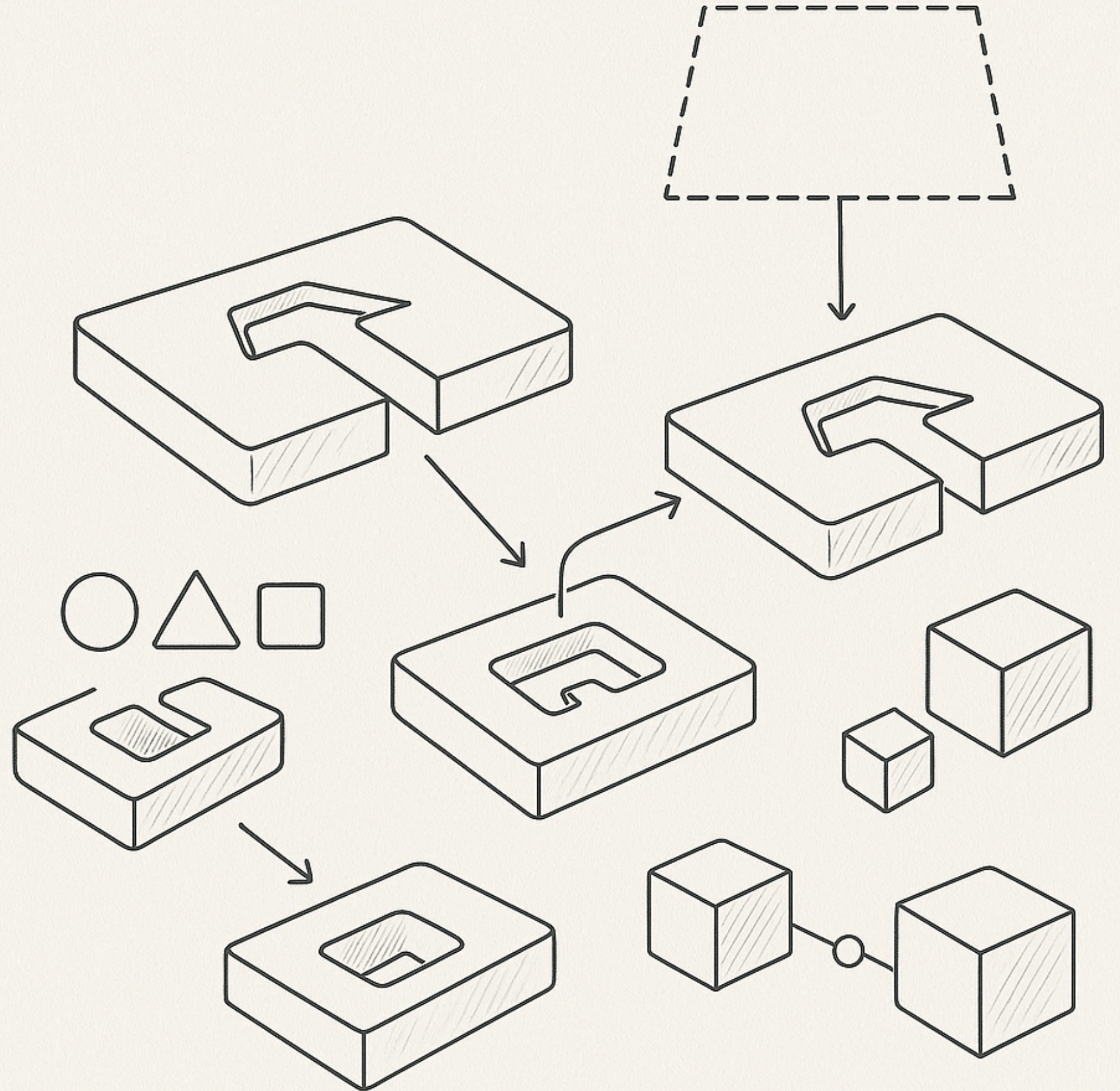


PROGRAMACIÓN AVANZADA

AYUDANTÍA #1



PRESENTACIÓN

Samuel Angulo

Estudiante 4to, Ing. Civil en Informática y Telecomunicaciones

Contacto:

samuel.angulo_c@mail.udp.cl

+56 9 6578 7775

CLASE

Conjunto de atributos, propiedades, métodos y su constructor. Define las características y comportamientos de un conjunto de objetos similares.

OBJETO

Es una instancia específica de una clase, una entidad concreta que posee sus propios valores para esas características definidas en la clase.

CLASES

```
class nombreClase {  
    private:  
    // atributos de la clase  
  
    public:  
    nombreClase (...){...}  
    // métodos de la clase  
};
```

OBJETO

```
class nombreClase {  
    ...  
};
```

```
int main () {  
    nombreClase* nombreObjeto = new nombreClase;  
    ...  
    return 0;  
}
```

OBJETO

```
class nombreClase {  
    ...  
};
```

```
int main () {  
    nombreClase nombreObjeto;  
    ...  
    return 0;  
}
```

ASISTENCIA



MATERIAL

