

C# Y .NET 9

Parte 4.

Programación Orientada a Objetos

2025-08

Rafael Alberto Moreno Parra
ramsoftware@gmail.com

Contenido

Tabla de ilustraciones.....	4
Acerca del autor.....	6
Licencia de este libro	6
Licencia del software	6
Marcas registradas	7
Dedicatoria	8
Definir una clase	9
Errores al tratar de acceder a atributos o métodos privados	11
Los atributos deben ser privados. Accediendo a ellos.....	12
Forma reducida de los getters y setters.....	14
Uso de los getters/setters	15
Otro uso de los getters y setters	18
Forma de inicializar los objetos llamando los setters.....	20
Dos variables refiriendo al mismo objeto.....	23
Sobrecarga de métodos	26
Por número de parámetros.....	26
Por tipo de parámetros.....	28
Constructores.....	30
Constructor sin parámetros	30
Constructor con parámetros	31
Sobrecarga de constructores	33
Usando el constructor para copiar objetos	35
Un constructor puede llamar a otros métodos	37
Herencia.....	38
Clases abstractas y herencia	41
Nivel de protección en los métodos y atributos.....	44
Private	44
Protected	46
Public	48
Herencia y métodos iguales en clase madre e hija	50
Herencia y constructores	51
Llamando a métodos de clases madres	53
Evitar la herencia	55

Clases estáticas	57
Métodos estáticos.....	59
Constructor static.....	61
Cuidado con el constructor static.....	63
Interface	65
Interface múltiple.....	67
Herencia e Interface	70
Enums.....	72
Cambiando los valores de las constantes en enums.....	74
Ejemplo 1.....	74
Ejemplo 2.....	76
Structs	77
Un struct se puede copiar fácilmente	79
Métodos en un struct	81
Structs y constructores.....	83
Clases parciales	85
Destruyores	87
Patrones de diseño	90
Factory Method	90
Abstract Factory	93
Singleton	98
Builder.....	100
Adapter	104
Composite.....	107
Facade.....	109
Modelo Vista Controlador	111
SOLID	114
Arreglos de objetos	118
Llenado con ciclos.....	120
Ordenando	122

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Atributos/Métodos privados y públicos	10
Ilustración 2: Intento de acceder a un atributo privado.....	11
Ilustración 3: Los atributos deben ser privados. Accediendo a ellos.	13
Ilustración 4: Forma reducida de los getters y setters	14
Ilustración 5: Uso de los getters/setters.....	17
Ilustración 6: Otro uso de los getters y setters.....	19
Ilustración 7: Forma de inicializar los objetos llamando los setters	22
Ilustración 8: Ambas variables apuntan al mismo objeto instanciado	24
Ilustración 9: Dos variables refiriendo al mismo objeto.....	25
Ilustración 10: Sobrecarga de métodos.....	27
Ilustración 11: Sobrecarga de métodos.....	29
Ilustración 12: Constructor sin parámetros.....	30
Ilustración 13: Constructor con parámetros.....	32
Ilustración 14: Sobrecarga de constructores	34
Ilustración 15: Usando el constructor para copiar objetos	36
Ilustración 16: Un constructor puede llamar a otros métodos	37
Ilustración 17: No se puede crear instancia	43
Ilustración 18: "Private" impide usar métodos o atributos en clases hijas	45
Ilustración 19: "Protected" permite uso en clases hijas, pero no en instancias.....	47
Ilustración 20: Herencia y métodos iguales en clase madre e hija	50
Ilustración 21: Constructores y herencia	52
Ilustración 22: Llamando a métodos de clases madres	54
Ilustración 23: Evitar la herencia	56
Ilustración 24: Clases estáticas	58
Ilustración 25: Métodos estáticos.....	60
Ilustración 26: Constructor static.....	62
Ilustración 27: Cuidado con el constructor static	64
Ilustración 28: Interface.....	66
Ilustración 29: Interface múltiple.....	69
Ilustración 30: Herencia e Interface	71
Ilustración 31: Enums.....	73
Ilustración 32: Cambiando los valores de las constantes en enums.....	75
Ilustración 33: Cambiando los valores de las constantes en enums.....	76
Ilustración 34: Structs	78
Ilustración 35: Un struct se puede copiar fácilmente	80
Ilustración 36: Métodos en un struct	82
Ilustración 37: Structs y constructores	84
Ilustración 38: Clases parciales	86
Ilustración 39: Destruidores.....	89
Ilustración 40: Factory Method	92
Ilustración 41: Abstract Factory	97
Ilustración 42: Singleton	99
Ilustración 43: Builder	103
Ilustración 44: Adapter	106
Ilustración 45: Composite.....	108

Ilustración 46: Facade..... 110

Ilustración 47: Modelo Vista Controlador..... 113

Ilustración 48: Uso de SOLID 117

Ilustración 49: Arreglo de objetos 119

Ilustración 50: Ordenando arreglo de objetos 124

Acerca del autor

Rafael Alberto Moreno Parra

ramsoftware@gmail.com o enginelifelife@hotmail.com

Sitio Web: <http://darwin.50webs.com> (dedicado a la investigación de algoritmos evolutivos y vida artificial).

Github: <https://github.com/ramsoftware>

Youtube: <https://www.youtube.com/@RafaelMorenoP>

Licencia de este libro



Licencia del software

Todo el software desarrollado aquí tiene licencia LGPL “Lesser General Public License” [1]



Marcas registradas

En este libro se hace uso de las siguientes tecnologías registradas:

Microsoft ® Windows ® Enlace: <http://windows.microsoft.com/en-US/windows/home>

Microsoft ® Visual Studio 2022 ® Enlace: <https://visualstudio.microsoft.com/es/vs/>

Dedicatoria

A mis padres, a mi hermana....

Y a mi tropa gatuna: Suini, Grisú, Milú, Arián, Frac y mis recordados Sally, Capuchina, Tinita, Tammy, Vikingo y Michu.

Definir una clase

Al definir una clase en C#, se pueden hacer uso de atributos privados (con la palabra reservada `private`), atributos públicos (con la palabra reservada `public`, pero no es recomendado), métodos privados y públicos.

D/001.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus atributos
    //y métodos (encapsulación)
    internal class MiClase {
        //Atributos privados
        private int Numero;
        private char Letra;
        private string Cadena;
        private double Valor;

        //Atributos públicos (no recomendado)
        public int Acumula;
        public char Caracter;

        //Métodos privados
        private double Maximo(double numA, double numB, double numC) {
            double max = numA;
            if (max < numB) max = numB;
            if (max < numC) max = numC;
            return max;
        }

        //Métodos públicos
        public double Promedio(double numA, double numB, double numC) {
            return (numA + numB + numC) / 3;
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase
            MiClase Objeto = new();

            //Solo puede llamar al método público de MiClase
            double resultado = Objeto.Promedio(1, 7, 8);
            Console.WriteLine(resultado);
        }
    }
}
```

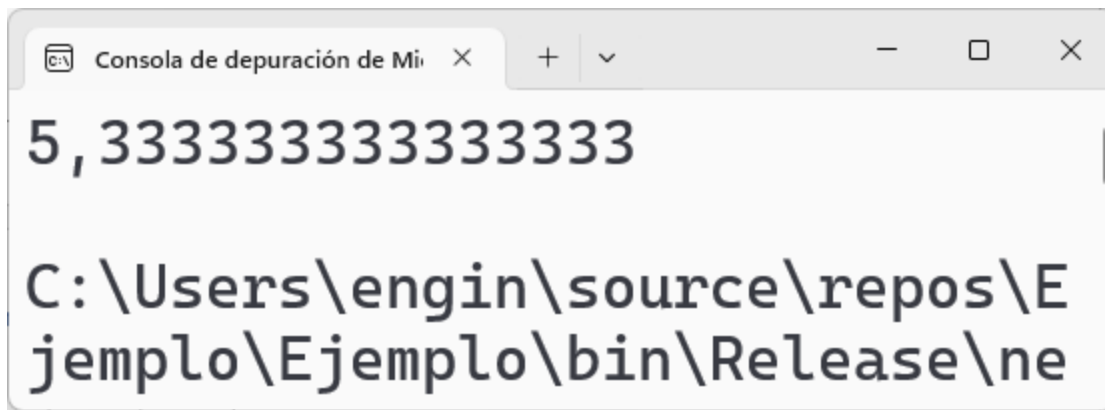


Ilustración 1: Atributos/Métodos privados y públicos

Errores al tratar de acceder a atributos o métodos privados

Si se intenta hacer uso de un método privado o acceder a un atributo privado, se generará un error en tiempo de compilación.

```
Objeto.Numero = 20;
```

Consol  if

 readonly struct System.Int32

Represents a 32-bit signed integer.

CS0122: 'MiClase.Numero' no es accesible debido a su nivel de protección

[Mostrar posibles correcciones](#) (Alt+Entrar o Ctrl+.)

Ilustración 2: Intento de acceder a un atributo privado

Los atributos deben ser privados. Accediendo a ellos.

La recomendación es que los atributos de una clase siempre sean privados. Así que, para acceder a ellos desde una instancia, se debe hacer a través de métodos públicos de lectura y escritura. Esos métodos son conocidos en el medio como getters y setters.

Cada atributo se le crea un método que en su interior tiene el "get" (para leer) o el "set" (para darle valor)

D/002.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus atributos
    //y métodos (encapsulación)
    class MiClase {
        //Atributos privados
        private int numero;
        private char letra;
        private string cadena;
        private double valor;

        //Los getters y setters
        public int Numero { get => numero; set => numero = value; }
        public char Letra { get => letra; set => letra = value; }
        public string Cadena { get => cadena; set => cadena = value; }
        public double Valor { get => valor; set => valor = value; }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase
            MiClase Objeto = new();

            //Llama los setters
            Objeto.Cadena = "Suini, Capuchina, Grisú, Milú";
            Objeto.Numero = 7;
            Objeto.Letra = 'R';
            Objeto.Valor = 16.83;

            //Usa los getters
            Console.WriteLine(Objeto.Letra);
            Console.WriteLine(Objeto.Valor);
            Console.WriteLine(Objeto.Cadena);
            Console.WriteLine(Objeto.Numero);
        }
    }
}
```



```
Consola de depuración de Mi X + v
R
16,83
Suini, Capuchina, Grisú, Milú
7
C:\Users\engin\source\repos\Ej
```

Ilustración 3: Los atributos deben ser privados. Accediendo a ellos.

Más información en: <https://learn.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/programming-guide/classes-and-structs/properties>

```
namespace Ejemplo {  
    //Esta es una clase propia con sus atributos  
    //y métodos (encapsulación)  
    class MiClase {  
        //Otra forma de definir atributos con los getters y setters  
        public int Numero { get; set; }  
        public char Letra { get; set; }  
        public string Cadena { get; set; }  
        public double Valor { get; set; }  
    }  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    class Program {  
        static void Main() {  
            //Instancia o crea un objeto de MiClase  
            MiClase Objeto = new();  
  
            //Llama los setters  
            Objeto.Cadena = "Suini, Capuchina, Grisú, Milú";  
            Objeto.Cadena += ", Sally, Vikingo, Arian, Frac";  
            Objeto.Numero = 7;  
            Objeto.Letra = 'R';  
            Objeto.Valor = 93.5;  
  
            //Usa los getters  
            Console.WriteLine(Objeto.Letra);  
            Console.WriteLine(Objeto.Valor);  
            Console.WriteLine(Objeto.Cadena);  
            Console.WriteLine(Objeto.Numero);  
        }  
    }  
}
```

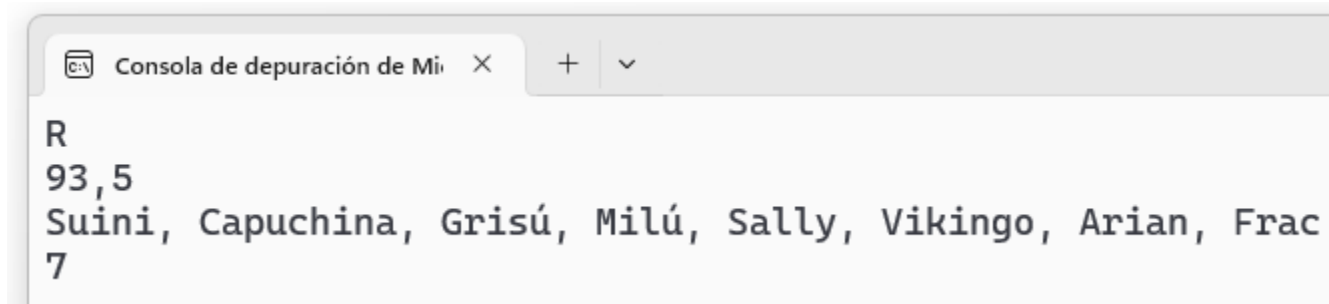


Ilustración 4: Forma reducida de los getters y setters

Uso de los getters/setters

Para hacer auditoría

D/004.cs

```
namespace Ejemplo {  
    //Esta es una clase propia con sus atributos  
    //y métodos (encapsulación)  
    class MiClase {  
        //Atributos privados. Un uso de los getters y setters  
        private int numero;  
        private char letra;  
        private string cadena;  
        private double valor;  
  
        //Puede auditar cuando se leyó o  
        //cambió el valor de un atributo  
        public int Numero {  
            get {  
                Console.WriteLine("Lee numero: ");  
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");  
                Console.WriteLine(T);  
                return numero;  
            }  
            set {  
                Console.WriteLine("Cambia numero: ");  
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");  
                Console.WriteLine(T);  
                numero = value;  
            }  
        }  
  
        public char Letra {  
            get {  
                Console.WriteLine("Lee letra: ");  
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");  
                Console.WriteLine(T);  
                return letra;  
            }  
            set {  
                Console.WriteLine("Cambia letra: ");  
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");  
                Console.WriteLine(T);  
                letra = value;  
            }  
        }  
    }  
}
```

```

public string Cadena {
    get {
        Console.WriteLine("Lee cadena: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        return cadena;
    }
    set {
        Console.WriteLine("Cambia cadena: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        cadena = value;
    }
}

public double Valor {
    get {
        Console.WriteLine("Lee valor: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        return valor;
    }
    set {
        Console.WriteLine("Cambia valor: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        valor = value;
    }
}
}

//Inicia la aplicación aquí
class Program {
    static void Main() {
        //Instancia o crea un objeto de MiClase
        MiClase Objeto = new();

        //Llama los setters
        Objeto.Cadena = "Suini, Capuchina, Grisú, Milú";
        Objeto.Numero = 7;
        Objeto.Letra = 'R';
        Objeto.Valor = 93.5;

        //Usa los getters
        char una letra = Objeto.Letra;
        double unvalor = Objeto.Valor;
        string unacadena = Objeto.Cadena;
        int unnumero = Objeto.Numero;
    }
}

```



```

        Console.WriteLine("Letra es: " + una letra);
        Console.WriteLine("Valor es: " + un valor);
        Console.WriteLine("Cadena es: " + una cadena);
        Console.WriteLine("Número es: " + un número);
    }
}

```

```

Consola de depuración de Mi
Cambia cadena:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Cambia numero:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Cambia letra:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Cambia valor:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Lee letra:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Lee valor:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Lee cadena:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Lee numero:
2024-07-10 11:07:35 a. m.
Letra es: R
Valor es: 93,5
Cadena es: Suini, Capuchina, Grisú, Milú
Número es: 7
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo

```

Ilustración 5: Uso de los getters/setters

Otro uso de los getters y setters

Para validar el dato de entrada

D/005.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus
    //atributos y métodos (encapsulación)
    class MiClase {
        //Atributos privados. Un uso de los getters y setters
        private int edad;

        //Puede validar el dato de inicialización
        public int Edad {
            get {
                return edad;
            }
            set {
                if (value < 0)
                    Console.WriteLine("Error: edad negativa");
                else
                    edad = value;
            }
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase
            MiClase Objeto = new();
            MiClase Otro = new();

            //Llama los setters
            Objeto.Edad = 17;
            Otro.Edad = -8;

            Console.WriteLine("Edad es: " + Objeto.Edad);
            Console.WriteLine("Edad es: " + Otro.Edad);
        }
    }
}
```

Al intentar dar un valor a un atributo el setter valida si ese dato es válido. Dado el caso, asigna el valor, de lo contrario, muestra un mensaje y el dato no es asignado.

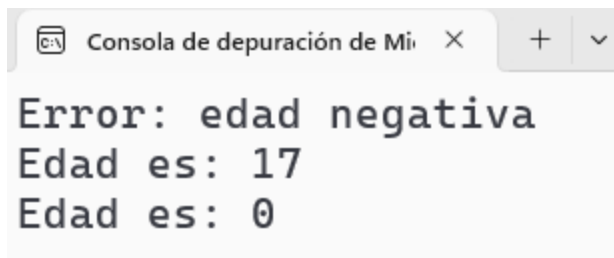


Ilustración 6: Otro uso de los getters y setters

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus
    //atributos y métodos (encapsulación)
    class MiClase {
        //Atributos privados. Un uso de los getters y setters
        private int numero;
        private char letra;
        private string cadena;
        private double valor;

        //Puede auditar cuando se leyó o cambió
        //el valor de un atributo
        public int Numero {
            get {
                Console.WriteLine("Lee numero: ");
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
                Console.WriteLine(T);
                return numero;
            }
            set {
                Console.WriteLine("Cambia numero: ");
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
                Console.WriteLine(T);
                numero = value;
            }
        }

        public char Letra {
            get {
                Console.WriteLine("Lee letra: ");
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
                Console.WriteLine(T);
                return letra;
            }
            set {
                Console.WriteLine("Cambia letra: ");
                string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
                Console.WriteLine(T);
                letra = value;
            }
        }

        public string Cadena {
            get {
```

```

        Console.WriteLine("Lee cadena: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        return cadena;
    }
    set {
        Console.WriteLine("Cambia cadena: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        cadena = value;
    }
}

public double Valor {
    get {
        Console.WriteLine("Lee valor: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        return valor;
    }
    set {
        Console.WriteLine("Cambia valor: ");
        string T = DateTime.Now.ToString("yyyy-MM-dd h:mm:ss tt");
        Console.WriteLine(T);
        valor = value;
    }
}
}

//Inicia la aplicación aquí
class Program {
    static void Main() {
        //Instancia o crea un objeto de MiClase.
        //Otra forma de inicializar los atributos.
        MiClase Objeto = new MiClase {

            //Llama los setters
            Cadena = "Suini, Capuchina, Grisú, Milú, Sally, Vikingo",
            Numero = 7,
            Letra = 'R',
            Valor = 93.5
        };

        //Usa los getters
        char una letra = Objeto.Letra;
        double unvalor = Objeto.Valor;
        string unacadena = Objeto.Cadena;
        int unnumero = Objeto.Numero;
    }
}

```

```

        Console.WriteLine("Letra es: " + una letra);
        Console.WriteLine("Valor es: " + un valor);
        Console.WriteLine("Cadena es: " + una cadena);
        Console.WriteLine("Número es: " + un número);
    }
}

```

```

Consola de depuración de Mi
Cambia cadena:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Cambia numero:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Cambia letra:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Cambia valor:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Lee letra:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Lee valor:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Lee cadena:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Lee numero:
2024-07-10 11:10:42 a. m.
Letra es: R
Valor es: 93,5
Cadena es: Suini, Capuchina, Grisú, Milú, Sally, Vikingo
Número es: 7

```

Ilustración 7: Forma de inicializar los objetos llamando los setters

Dos variables refiriendo al mismo objeto

D/007.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus
    //atributos y métodos (encapsulación)
    class MiClase {
        //Otra forma de definir atributos con
        //los getters y setters
        public int Numero { get; set; }
        public char Letra { get; set; }
        public string Cadena { get; set; }
        public double Valor { get; set; }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase.
            MiClase Mascotas = new MiClase {
                Cadena = "Suini, Capuchina, Grisú, Milú",
                Numero = 7,
                Letra = 'R',
                Valor = 93.5
            };

            //Crea una variable de tipo MiClase
            MiClase otra;

            //Asigna el primer objeto a esa variable
            otra = Mascotas;

            //¿Qué sucede? Que tenemos dos variables
            //apuntando al mismo objeto en memoria

            //Se imprimen los valores de ambas variables
            Console.WriteLine("Letra en Mascotas: " + Mascotas.Letra);
            Console.WriteLine("Valor en Mascotas: " + Mascotas.Valor);
            Console.WriteLine("Letra en otraVariable: " + otra.Letra);
            Console.WriteLine("Valor en otraVariable: " + otra.Valor);

            //Si se modifican los valores en "otra"
            //afecta a Mascotas porque ambas apuntan
            //al mismo objeto en memoria
            otra.Valor = 12345.67;
            Console.WriteLine("Nuevo Valor: " + Mascotas.Valor);
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

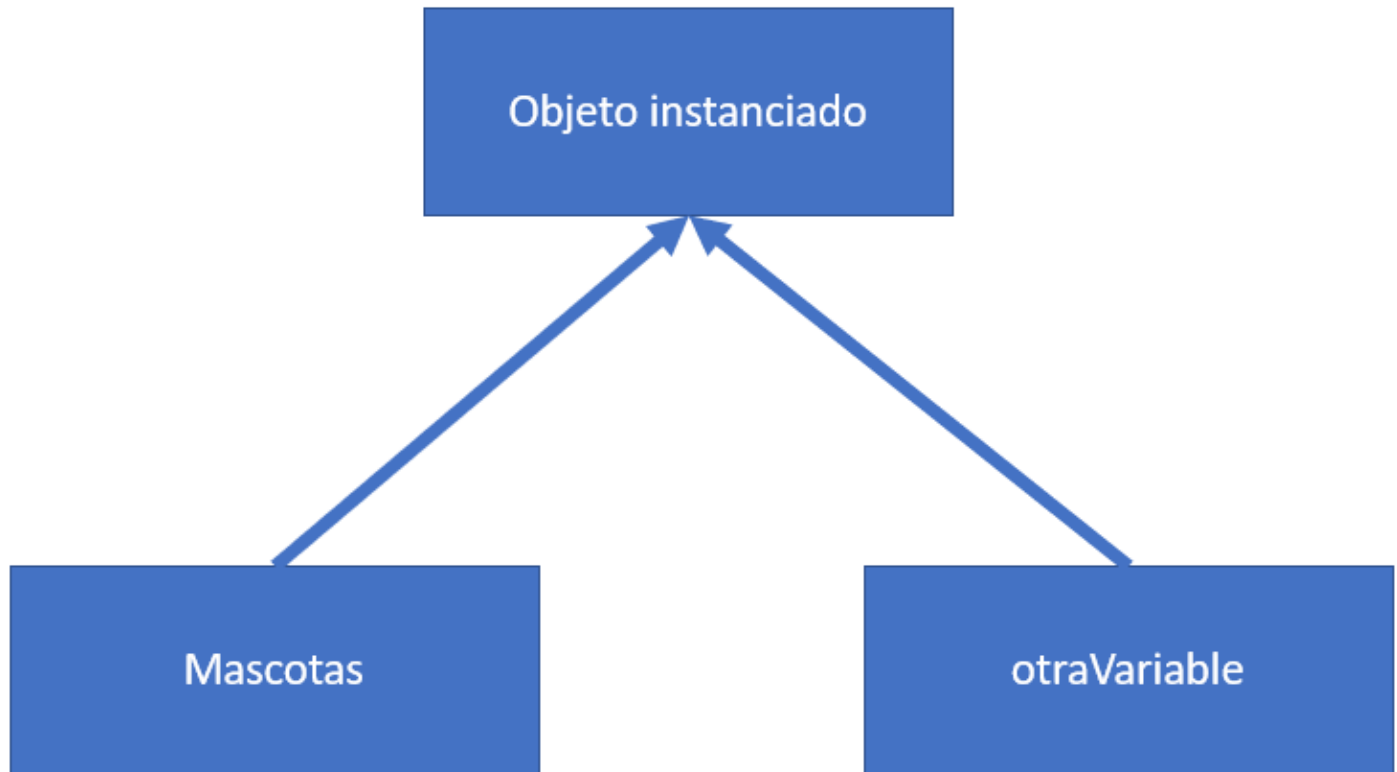
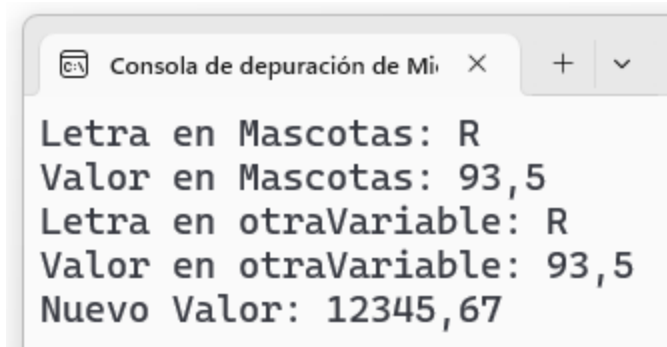


Ilustración 8: Ambas variables apuntan al mismo objeto instanciado

Dos variables apuntando al mismo objeto en memoria, eso es una copia superficial o "Shallow Copy".



```
Letra en Mascotas: R
Valor en Mascotas: 93,5
Letra en otraVariable: R
Valor en otraVariable: 93,5
Nuevo Valor: 12345,67
```

Ilustración 9: Dos variables refiriendo al mismo objeto

Sobrecarga de métodos

Dependiendo del número y tipo de parámetros C# sabe que método usar así tenga el mismo nombre.

A continuación, una clase con tres métodos con el mismo nombre, pero cada uno de los métodos tiene diferente número de parámetros.

Por número de parámetros

D/008.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Geometria {
        //Calcula el área del círculo
        public double Area(double radio) {
            return Math.PI * Math.Pow(radio, 2);
        }

        //Calcula el área del rectángulo
        public double Area(double baseR, double alturaR) {
            return baseR * alturaR;
        }

        //Calcula el área del triángulo
        public double Area(double ladoA, double ladoB, double ladoC) {
            double S = (ladoA + ladoB + ladoC) / 2;
            return Math.Sqrt(S * (S - ladoA) * (S - ladoB) * (S - ladoC));
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto Geometria
            Geometria geometria = new();

            //Dependiendo del número de parámetros
            //llama a un método u otro
            double areaCirculo = geometria.Area(8);
            double areaTriangulo = geometria.Area(4, 5, 6);
            double areaRectangulo = geometria.Area(17, 19);

            Console.WriteLine("Área del círculo: " + areaCirculo);
            Console.WriteLine("Área del triángulo: " + areaTriangulo);
            Console.WriteLine("Área del rectángulo: " + areaRectangulo);
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

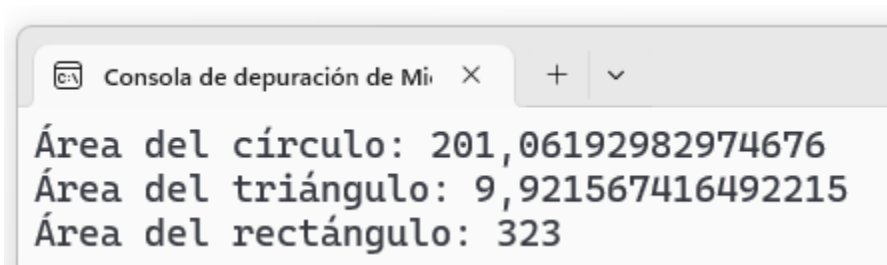


Ilustración 10: Sobrecarga de métodos

Por tipo de parámetros

C# selecciona el método dependiendo del tipo de parámetros. A continuación, una clase que implementa varios métodos con el mismo nombre, sólo que varía el tipo de parámetro.

D/009.cs

```
namespace Ejemplo {
    class MiClase {
        private int valor;
        private string cadena;
        private double costo;

        public void UnMetodo(int valor, string cadena) {
            this.valor = valor;
            this.cadena = cadena;
            Console.WriteLine("Un método B");
        }

        public void UnMetodo(string cadena, int valor) {
            this.cadena = cadena;
            this.valor = valor;
            Console.WriteLine("Segundo método");
        }

        public void UnMetodo(double costo, int valor) {
            this.costo = costo;
            this.valor = valor;
            Console.WriteLine("Tercer método");
        }

        public void UnMetodo(string cadena, double costo) {
            this.cadena = cadena;
            this.costo = costo;
            Console.WriteLine("Cuarto método");
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto
            MiClase objetoA = new();
            objetoA.UnMetodo(48, "Rafael");
            objetoA.UnMetodo("Alberto", 26);
            objetoA.UnMetodo(1994.06, 48);
            objetoA.UnMetodo("Moreno Parra", 1683.29);
        }
    }
}
```

```
}  
}
```

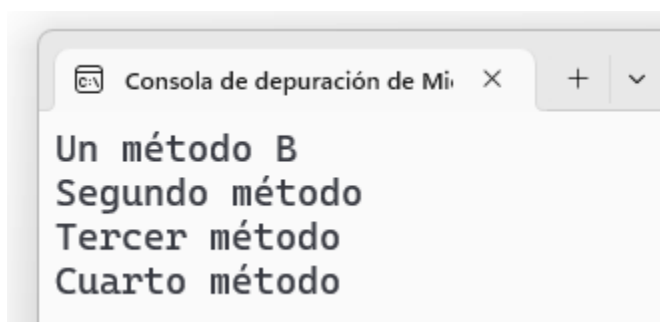


Ilustración 11: Sobrecarga de métodos

Constructores

En C# los constructores se escriben con "public Nombre_de_la_clase". Los constructores tienen estas características:

1. Deben tener el mismo nombre de la clase
2. Se ejecutan cuando el objeto es instanciado
3. No pueden retornar valores
4. Sólo ejecutan una sola vez (cuando el objeto se instancia)

Constructor sin parámetros

D/010.cs

```
namespace Ejemplo {  
    class MiClase {  
        public MiClase() {  
            Console.WriteLine("Constructor por defecto");  
        }  
    }  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    class Program {  
        static void Main() {  
            //Instancia o crea un objeto  
            MiClase instancia = new();  
        }  
    }  
}
```

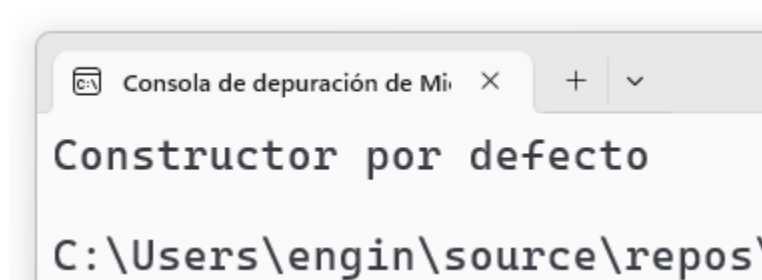


Ilustración 12: Constructor sin parámetros

Constructor con parámetros

Se envía los datos del objeto al instanciarlo.

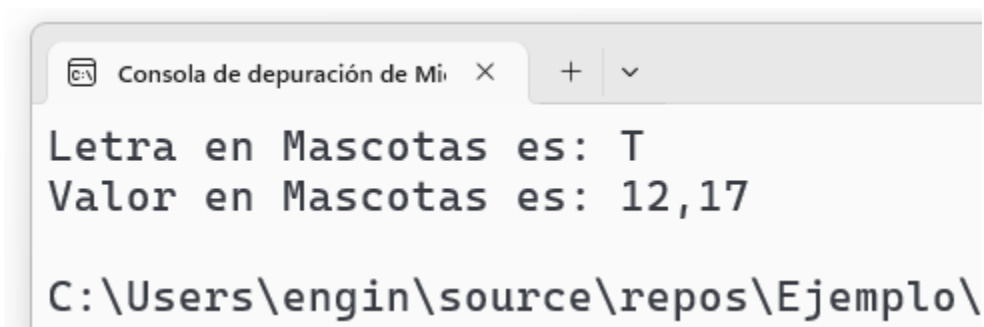
D/011.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con
    //sus atributos y métodos (encapsulación)
    class MiClase {
        //Un constructor
        public MiClase(int Numero, char Letra, string Cadena, double Valor) {
            //Se asigna así this.atributo = valor parámetro
            this.Numero = Numero;
            this.Letra = Letra;
            this.Cadena = Cadena;
            this.Valor = Valor;
        }

        //Otra forma de definir atributos con los getters y setters
        public int Numero { get; set; }
        public char Letra { get; set; }
        public string Cadena { get; set; }
        public double Valor { get; set; }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase
            //llamando el constructor
            MiClase Mascotas = new(2016, 'T', "Tammy", 12.17);

            //Se imprimen los valores de ambas variables
            Console.WriteLine("Letra en Mascotas es: " + Mascotas.Letra);
            Console.WriteLine("Valor en Mascotas es: " + Mascotas.Valor);
        }
    }
}
```



The image shows a screenshot of a Visual Studio debug console window. The title bar at the top reads "Consola de depuración de Mi" followed by a close button (X) and a dropdown menu with a plus sign and a downward arrow. The console output consists of three lines of text: "Letra en Mascotas es: T", "Valor en Mascotas es: 12,17", and "C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\".

```
Letra en Mascotas es: T
Valor en Mascotas es: 12,17
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\
```

Ilustración 13: Constructor con parámetros

Sobrecarga de constructores

A continuación, una clase con varios constructores:

D/012.cs

```
namespace Ejemplo {
    class MiClase {
        private int valor;
        private string cadena;
        private double costo;
        public MiClase() {
            Console.WriteLine("Constructor por defecto");
        }

        public MiClase(int valor) {
            this.valor = valor;
            this.cadena = "por defecto";
            this.costo = 0;
            Console.WriteLine("Constructor B");
        }

        public MiClase(string cadena, int valor) {
            this.cadena = cadena;
            this.valor = valor;
            this.costo = 0;
            Console.WriteLine("Tercer Constructor");
        }

        public MiClase(double costo, int valor) {
            this.cadena = "por defecto";
            this.costo = costo;
            this.valor = valor;
            Console.WriteLine("El cuarto constructor");
        }

        public MiClase(string cadena, double costo, int valor) {
            this.cadena = cadena;
            this.costo = costo;
            this.valor = valor;
            Console.WriteLine("Quinto constructor");
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto
        }
    }
}
```

```
MiClase objetoA = new();  
MiClase objetoB = new(48);  
MiClase objetoC = new(1972.06, 26);  
MiClase objetoD = new("Ramp", 48);  
MiClase objetoE = new("Moreno Parra", 1683.29, 29);  
}  
}  
}
```

Dependiendo del número de parámetros, se llama a un constructor o a otro

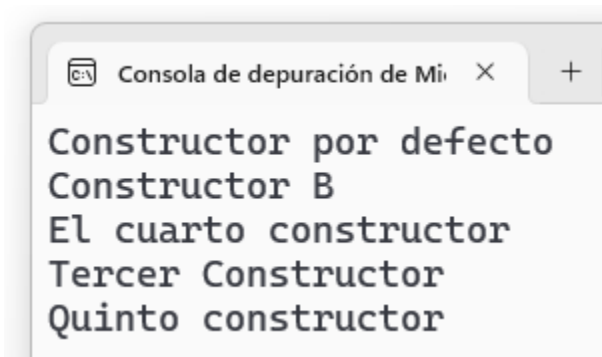


Ilustración 14: Sobrecarga de constructores

Usando el constructor para copiar objetos

La asignación de una variable objeto a otra variable objeto da como resultado que ambas variables apunten al mismo objeto en memoria, ese se le conoce como una copia superficial "Shallow Copy". ¿Cómo entonces generar una copia total del objeto, es decir, copiar los valores de los atributos también conocida como copia profunda o "Deep Copy"? Usualmente se busca el término "clonar el objeto", en el pasado, se usaba la instrucción `ICloneable` (considerada obsoleta o mejor no usarla: <https://stackoverflow.com/questions/536349/why-no-icloneable>). A continuación, se muestra una técnica para hacer una copia profunda:

Se pone un método al que se le puede llamar `CopiarObjeto()` que retorna una nueva instancia de la clase y se le envía por el **constructor** los valores que tienen en los atributos.

D/013.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Esta es una clase propia con sus
    //atributos y métodos (encapsulación)
    internal class MiClase {
        //Un constructor
        public MiClase(int Num, char Car, string Cad, double Valor) {
            //Se asigna así this.atributo = valor parámetro
            this.Numero = Num;
            this.Letra = Car;
            this.Cadena = Cad;
            this.Valor = Valor;
        }

        //Método que permite copiar un objeto
        public MiClase CopiarObjeto() {
            MiClase copia = new MiClase(Numero, Letra, Cadena, Valor);
            return copia;
        }

        //Otra forma de definir atributos
        //con los getters y setters
        public int Numero { get; set; }
        public char Letra { get; set; }
        public string Cadena { get; set; }
        public double Valor { get; set; }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            //Instancia o crea un objeto de MiClase
        }
    }
}
```

```

//llamando el constructor
MiClase Mascotas = new(2016, 'T', "Tammy", 12.17);

//Hace una copia de ese objeto
MiClase UnaCopia = Mascotas.CopiarObjeto();

//Se imprimen los valores de los dos objetos
Console.WriteLine("Después de copiar");
Console.WriteLine("Cadena en Mascotas: " + Mascotas.Cadena);
Console.WriteLine("Cadena en UnaCopia: " + UnaCopia.Cadena);

//Cambia el valor de cadena en UnaCopia
UnaCopia.Cadena = "Krousky";

//Imprime de nuevo los valores
Console.WriteLine("\r\nDespués de cambiar la cadena");
Console.WriteLine("Cadena en Mascotas: " + Mascotas.Cadena);
Console.WriteLine("Cadena en UnaCopia: " + UnaCopia.Cadena);
}
}
}

```

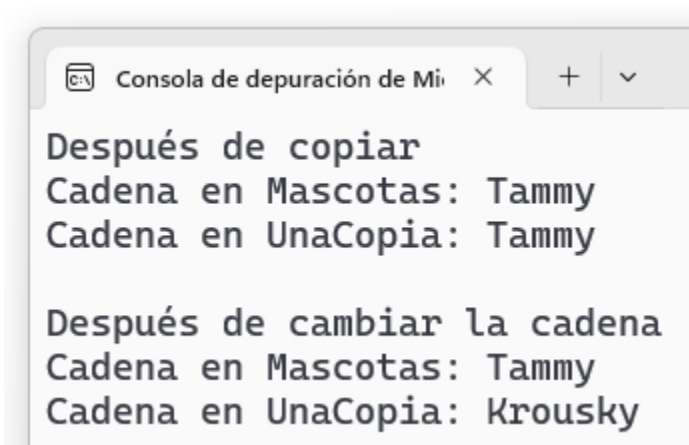


Ilustración 15: Usando el constructor para copiar objetos

Un constructor puede llamar a otros métodos

Al instanciar una clase, el constructor puede llamar a otros métodos.

D/014.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    internal class MiClase {  
        //Constructor  
        public MiClase() {  
            //Llama a otros métodos  
            MetodoA();  
            MetodoB();  
        }  
  
        public void MetodoA() {  
            Console.WriteLine("Ha llamado el método A");  
        }  
  
        private void MetodoB() {  
            Console.WriteLine("Ha llamado el método B");  
        }  
    }  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
        static void Main() {  
            MiClase objeto = new MiClase();  
        }  
    }  
}
```

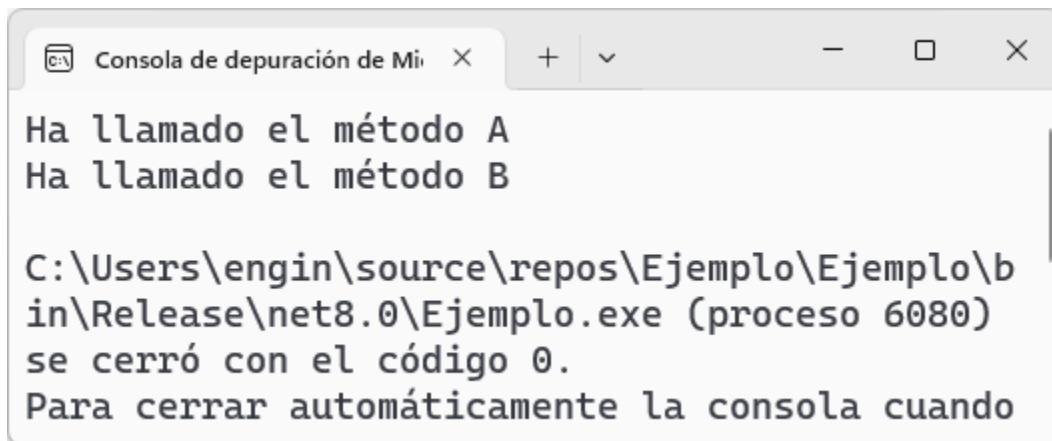


Ilustración 16: Un constructor puede llamar a otros métodos

Herencia

En C# se implementa así: *nombre clase:clase madre*

D/015.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Mascota {
        public string SerialChip { get; set; }
        public string Nombre { get; set; }
        public DateTime FechaNacimiento { get; set; }
        public char Sexo { get; set; } //Macho, Hembra

        //Nombre del propietario
        public string Propietario { get; set; }

        //Teléfono del propietario
        public string Telefono { get; set; }

        //Correo electrónico del propietario
        public string Correo { get; set; }
        public double Peso { get; set; }

        //0. Azul, 1. Verde, 2. Dorado, 3. Dispar
        public int ColorOjos { get; set; }

        public int EsperanzaVidaMinimo { get; set; }
        public int EsperanzaVidaMaximo { get; set; }

        //0. Baja, 1. Media, 2. Alta
        public int NecesidadAtencion { get; set; }

        public string Raza { get; set; }
    }

    class Gato:Mascota {
        public string PatronPelo { get; set; }
        public int TendenciaPerderPelo { get; set; }

        //Asociación de Criadores de Gatos
        public string ReconocimientoCFA { get; set; }

        //Asociación Americana de Criadores de Gatos
        public string ReconocimientoACFA { get; set; }

        //Fédération Internationale Féline
        public string ReconocimientoFIFe { get; set; }
    }
}
```

```

    //Asociación Internacional de Gatos
    public string ReconocimientoTICA { get; set; }
}

class Perro:Mascota {
    //Real Sociedad Canina de España
    public string ReconocimientoRSCE { get; set; }

    //United Kennel Club
    public string ReconocimientoUKC { get; set; }

    //Crianza
    public string CriadoPara { get; set; }

    public double AlturaALaCruz { get; set; }

    //0. Ninguna, 1. Baja, 2. Moderada
    public int TendenciaBabear { get; set; }

    public int TendenciaRoncar { get; set; }
    public int TendenciaLadrar { get; set; }
    public int TendenciaExcavar { get; set; }
}

//Inicia la aplicación aquí
class Program {
    static void Main() {
        Mascota objMascota = new();
        Gato objGato = new();
        Perro objPerro = new();

        //Da valores a la instancia de mascota
        objMascota.Correo = "enginelif@hotmail.com";
        objMascota.ColorOjos = 1;

        //Da valores a la instancia de gato
        objGato.Correo = "ramsoftware@gmail.com";
        objGato.Proprietario = "Rafael Alberto Moreno Parra";
        objGato.Nombre = "Sally";
        objGato.Sexo = 'H';
        objGato.PatronPelo = "Tricolor";

        //Da valores a la instancia de perro
        objPerro.Raza = "Pastor Alemán";
        objPerro.Sexo = 'M';
        objPerro.Nombre = "Firuláis";
        objPerro.TendenciaLadrar = 1;
    }
}

```

}
}

Clases abstractas y herencia

Una clase abstracta solo permite heredar, no se puede instanciar. Si se intenta instanciar dará un mensaje de error en tiempo de compilación. La palabra reservada "abstract" es para definir clases abstractas.

D/016.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Esta clase solo puede heredar, no se puede instanciar  
    abstract class Mascota {  
        public string SerialChip { get; set; }  
  
        public string Nombre { get; set; }  
  
        public DateTime FechaNacimiento { get; set; }  
  
        //Macho, Hembra  
        public char Sexo { get; set; }  
  
        //Nombre del propietario  
        public string Propietario { get; set; }  
  
        //Teléfono del propietario  
        public string Telefono { get; set; }  
  
        //Correo electrónico del propietario  
        public string Correo { get; set; }  
  
        public double Peso { get; set; }  
  
        //0. Azul, 1. Verde, 2. Dorado, 3. Dispar  
        public int ColorOjos { get; set; }  
  
        public int EsperanzaVidaMinimo { get; set; }  
  
        public int EsperanzaVidaMaximo { get; set; }  
  
        //0. Baja, 1. Media, 2. Alta  
        public int NecesidadAtencion { get; set; }  
  
        public string Raza { get; set; }  
    }  
  
    class Perro : Mascota {  
        //Real Sociedad Canina de España  
        public string ReconocimientoRSCE { get; set; }  
    }  
}
```

```

//United Kennel Club
public string ReconocimientoUKC { get; set; }

//Crianza
public string CriadoPara { get; set; }

public double AlturaALaCruz { get; set; }

//0. Ninguna, 1. Baja, 2. Moderada
public int TendenciaBabear { get; set; }

public int TendenciaRoncar { get; set; }
public int TendenciaLadrrar { get; set; }
public int TendenciaExcavar { get; set; }
}

class Gato : Mascota {
    public string PatronPelo { get; set; }
    public int TendenciaPerderPelo { get; set; }

    //Asociación de Criadores de Gatos
    public string ReconocimientoCFA { get; set; }

    //Asociación Americana de Criadores de Gatos
    public string ReconocimientoACFA { get; set; }

    //Fédération Internationale Féline
    public string ReconocimientoFIFe { get; set; }

    //Asociación Internacional de Gatos
    public string ReconocimientoTICA { get; set; }
}

//Inicia la aplicación aquí
internal class Program {
    static void Main() {
        Mascota objMascota = new();
        Gato objGato = new();
        Perro objPerro = new();

        //Da valores a la instancia de mascota
        objMascota.Correo = "enginelifemail.com";
        objMascota.ColorOjos = 1;

        //Da valores a la instancia de gato
        objGato.Correo = "ramsoftware@gmail.com";
        objGato.Proprietario = "Rafael Alberto Moreno Parra";
        objGato.Nombre = "Sally";
    }
}

```

```

objGato.Sexo = 'H';
objGato.PatronPelo = "Tricolor";

//Da valores a la instancia de perro
objPerro.Raza = "Pastor Alemán";
objPerro.Sexo = 'M';
objPerro.Nombre = "Firuláis";
objPerro.TendenciaLadrazar = 1;
}
}
}

```

```
static void Main() {
```

```
Mascota objMascota = new();
```

```
Gato objGato = new();
```

```
Perro objPerro = new();
```

```
//Da valores a la instancia
```

```
objMascota.Correo = "engineer@notmail.com";
```

CS0144: No se puede crear una instancia de la interfaz o el tipo abstracto "Mascota"

[Mostrar posibles correcciones](#) (Alt+Entrar o Ctrl+Enter)

Ilustración 17: No se puede crear instancia

Nivel de protección en los métodos y atributos

Private

En la clase madre, los atributos o métodos con el atributo private no pueden ser usados por las clases hijas.

D/017.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Clase madre con atributos privados
    class Mascota {
        private string Nombre { get; set; }

        //Macho, Hembra
        private char Sexo { get; set; }

        //Nombre del propietario
        private string Dueno { get; set; }
    }

    class Gato : Mascota {
        public string PatronPelo { get; set; }
        public int TendenciaPerderPelo { get; set; }
        public void DatosGato(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    class Perro : Mascota {
        //Crianza
        public string CriadoPara { get; set; }
        public double AlturaALaCruz { get; set; }

        public void DatosPerro(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            Gato objGato = new();
        }
    }
}
```

```

        Perro objPerro = new();

        //Da valores a la instancia de gato
        objGato.DatosGato("Sally", 'H', "Rafael Moreno");


        //Da valores a la instancia de perro
        objPerro.DatosPerro("Kitty", 'H', "Chloe Perry");
    }
}

```

```

public void DatosPerro(string Nombre, char S
    this.Nombre = Nombre;
    this.Se
    this.Du
}

```

 class System.String

Represents text as a sequence of UTF-16 code units.

CS0122: 'Mascota.Nombre' no es accesible debido a su nivel de protección

icia la apl
rencias

Ilustración 18: "Private" impide usar métodos o atributos en clases hijas

Protected

Si la clase madre tiene atributos o métodos con la palabra "protected", significa que esos atributos pueden ser accedidos por las clases hijas, pero no pueden ser accedidos por instancias.

D/018.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Clase madre con atributos privados
    class Mascota {
        protected string Nombre { get; set; }

        //Macho, Hembra
        protected char Sexo { get; set; }

        //Nombre del propietario
        protected string Dueno { get; set; }
    }

    class Gato : Mascota {
        public string PatronPelo { get; set; }
        public int TendenciaPerderPelo { get; set; }
        public void DatosGato(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    class Perro : Mascota {
        //Crianza
        public string CriadoPara { get; set; }
        public double AlturaALaCruz { get; set; }

        public void DatosPerro(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            Mascota objMascota = new();
            Gato objGato = new();
            Perro objPerro = new();
        }
    }
}
```

```

//Da valores a la instancia de gato
objGato.DatosGato("Sally", 'H', "Rafael Moreno");

//Da valores a la instancia de perro
objPerro.DatosPerro("Kitty", 'H', "Chloe Perry");

//Intenta acceder a los métodos protegidos de Mascota
objMascota.Nombre = "Milú";
}
}
}

```

//Intenta acceder a los métodos protegidos de Mas
objMascota.Nombre = "Milú";



class System.String

Represents text as a sequence of UTF-16 code units.

CS0122: 'Mascota.Nombre' no es accesible debido a su nivel de protección

Ilustración 19: "Protected" permite uso en clases hijas, pero no en instancias

Public

Cuando los atributos o métodos tienen la palabra “public”, entonces pueden ser accedidos por las clases hijas y también por las instancias.

D/019.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Clase madre con atributos privados
    class Mascota {
        public string Nombre { get; set; }

        //Macho, Hembra
        public char Sexo { get; set; }

        //Nombre del propietario
        public string Dueno { get; set; }
    }

    class Gato : Mascota {
        public string PatronPelo { get; set; }
        public int TendenciaPerderPelo { get; set; }
        public void DatosGato(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    class Perro : Mascota {
        //Crianza
        public string CriadoPara { get; set; }
        public double AlturaALaCruz { get; set; }

        public void DatosPerro(string Nombre, char Sexo, string Dueno) {
            this.Nombre = Nombre;
            this.Sexo = Sexo;
            this.Dueno = Dueno;
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            Mascota objMascota = new();
            Gato objGato = new();
            Perro objPerro = new();
        }
    }
}
```



```
//Da valores a la instancia de gato
objGato.DatosGato("Sally", 'H', "Rafael Moreno");

//Da valores a la instancia de perro
objPerro.DatosPerro("Kitty", 'H', "Chloe Perry");

//Intenta acceder a los métodos protegidos de Mascota
objMascota.Nombre = "Milú";
}
}
}
```

Herencia y métodos iguales en clase madre e hija

¿Qué sucede si un método están en la clase madre y se escribe un método con el mismo nombre en la clase hija y luego se instancia la clase hija y se ejecuta ese método? El término se le conoce como polimorfismo.

D/020.cs

```
namespace Ejemplo {  
    internal class Madre {  
        public void Procedimiento() {  
            Console.WriteLine("En la clase madre");  
        }  
    }  
  
    internal class Hija:Madre {  
        public new void Procedimiento() {  
            Console.WriteLine("En la clase hija");  
        }  
    }  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
        static void Main() {  
            Hija objHija = new();  
            objHija.Procedimiento();  
        }  
    }  
}
```

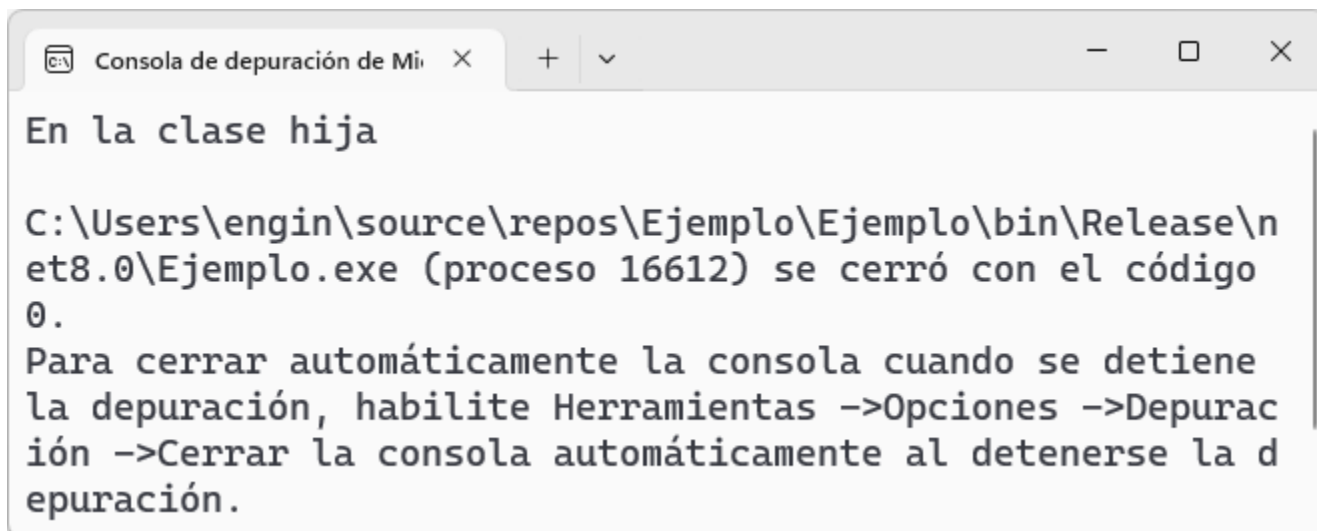


Ilustración 20: Herencia y métodos iguales en clase madre e hija

Herencia y constructores

¿Qué sucede si la clase abuela o madre o hija tienen todos constructores? ¿Se ejecutan todos?
¿En qué orden?

D/021.cs

```
namespace Ejemplo {
    class Abuela {
        //Constructor
        public Abuela() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase abuela");
        }

        //Método
        public void Mostrar() {
            Console.WriteLine("Mostrar en Abuela");
        }
    }

    class Madre : Abuela {
        //Constructor
        public Madre() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase madre");
        }

        public new void Mostrar() {
            Console.WriteLine("Mostrar en Madre");
        }
    }

    class Hija : Madre {
        //Constructor
        public Hija() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase hija");
        }
        public new void Mostrar() {
            Console.WriteLine("Mostrar en Hija");
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Instancia a la hija
            Hija objHija = new();

            //Ejecuta método
        }
    }
}
```

```
        objHija.Mostrar();  
    }  
}  
}
```

La ejecución del programa hace lo siguiente:

1. Ejecuta el constructor de la clase abuela
2. Ejecuta el constructor de la clase madre
3. Ejecuta el constructor de la clase hija
4. Si un método, diferente al constructor, tiene el mismo nombre en las clases abuela, madre e hija. Al ser ejecutado por la instancia de la clase hija, sólo ejecutará el método de la clase hija.

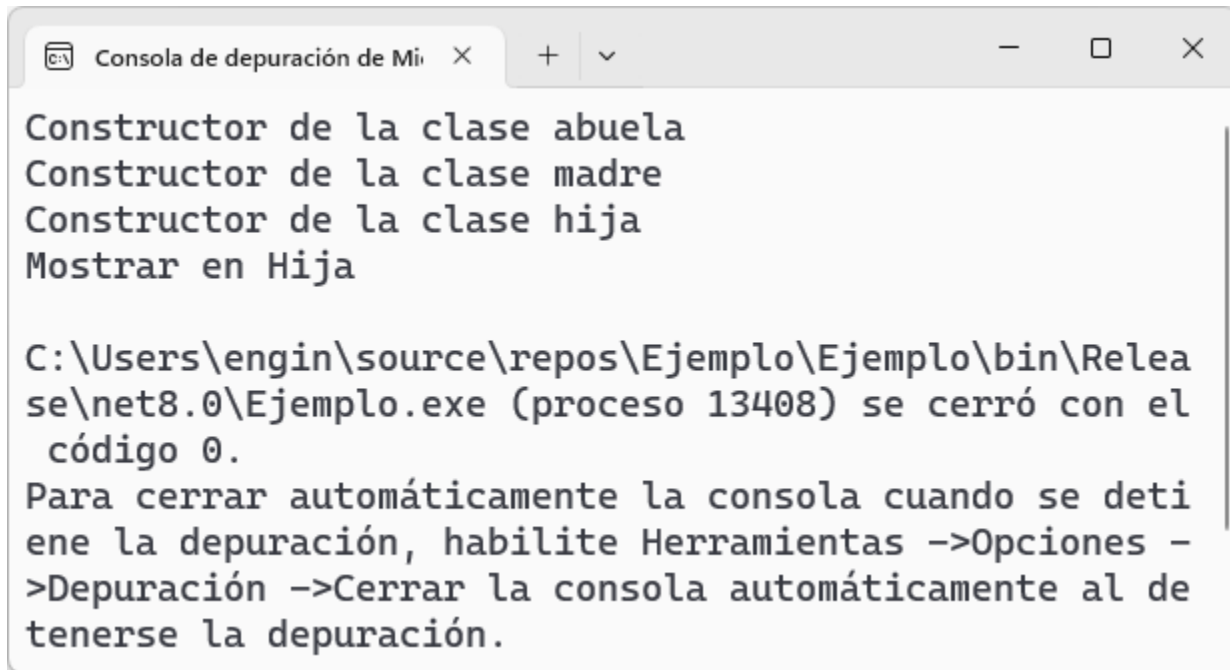


Ilustración 21: Constructores y herencia

Llamando a métodos de clases madres

Desde el método de la clase hija se hace uso de la instrucción "base" y así se llama al método de la clase madre

D/022.cs

```
namespace Ejemplo {
    internal class Abuela {
        //Constructor
        public Abuela() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase abuela");
        }

        //Método
        public void Mostrar() {
            Console.WriteLine("Mostrar en Abuela");
        }
    }

    internal class Madre : Abuela {
        //Constructor
        public Madre() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase madre");
        }

        public new void Mostrar() {
            base.Mostrar(); //Llama al método de la clase abuela
            Console.WriteLine("Mostrar en Madre");
        }
    }

    internal class Hija: Madre {
        //Constructor
        public Hija() {
            Console.WriteLine("Constructor de la clase hija");
        }

        public new void Mostrar() {
            base.Mostrar(); //Llama al método de la clase madre
            Console.WriteLine("Mostrar en Hija");
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            //Instancia a la hija
        }
    }
}
```

```
Hija objHija = new();  
  
//Ejecuta método  
objHija.Mostrar();  
}  
}  
}
```

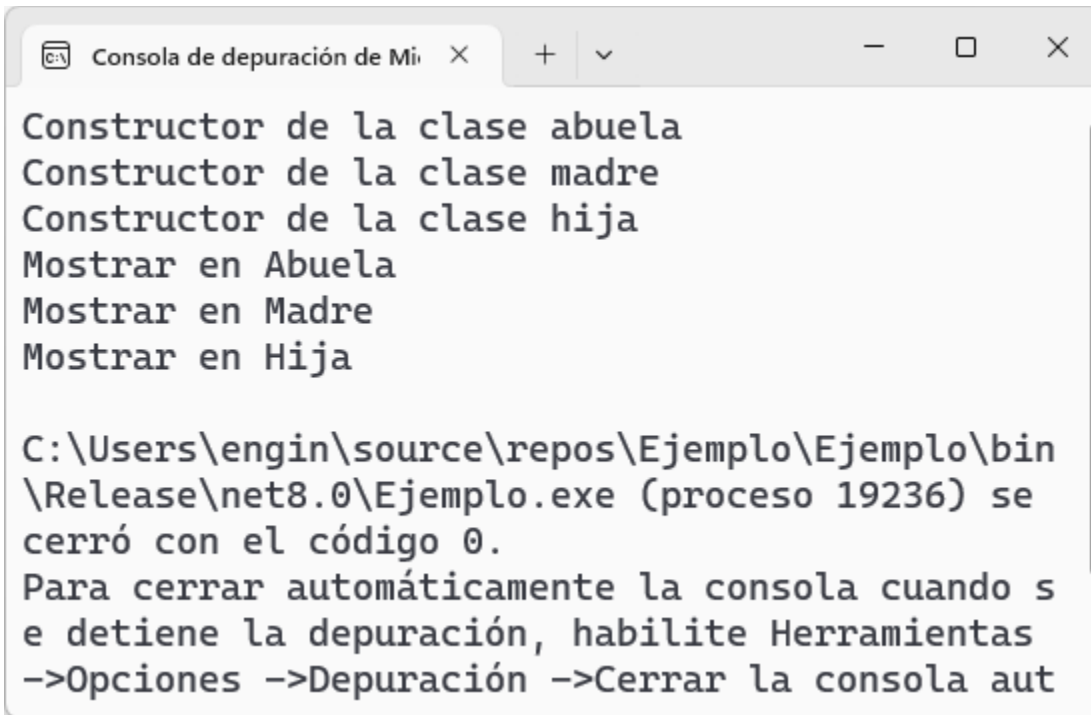


Ilustración 22: Llamando a métodos de clases madres

Evitar la herencia

Con la palabra reservada "sealed" se evita que de esa clase se pueda heredar. Si se intenta habrá un error en tiempo de compilación.

D/023.cs

```
namespace Ejemplo {
    sealed class Madre {
        public void Aviso() {
            Console.WriteLine("Método en clase madre");
        }
    }

    class Hija : Madre {
        public void Mensaje() {
            Console.WriteLine("Método en clase hija");
        }
    }


    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            Hija objHija = new();
            objHija.Mensaje();
        }
    }
}
```

```
sealed class Madre {
    0 referencias
    public void Aviso() {
        Console.WriteLine("Método en clase madre");
    }
}
```

2 referencias

```
class Hija : Madre {
    1 referencia
    public void
        Console.
    }
}
```



 class Ejemplo.Madre

CS0509: 'Hija': no puede derivar del tipo sellado 'Madre'

[Mostrar posibles correcciones](#) (Alt+Entrar o Ctrl+.)

Ilustración 23: Evitar la herencia

Clases estáticas

Una clase estática no requiere instanciarse para ser usada.

D/024.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Clase estática, no necesita instanciarse
    static class Geometria {
        //Todos los métodos deben ser static
        public static double AreaTriangulo(double baseT, double alturaT) {
            return baseT * alturaT / 2;
        }

        public static double AreaTriangulo(double ladoA, double ladoB,
                                           double ladoC) {
            double s = (ladoA + ladoB + ladoC) / 2;
            return Math.Sqrt(s * (s - ladoA) * (s - ladoB) * (s - ladoC));
        }

        public static double AreaCirculo(double radio) {
            return Math.PI * radio * radio;
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            //Hace uso de la clase sin instanciarla
            double unRadio = 7;
            double AreaUnCirculo = Geometria.AreaCirculo(unRadio);
            Console.WriteLine("Área círculo es: " + AreaUnCirculo);

            double AreaTri = Geometria.AreaTriangulo(3, 4, 5);
            Console.WriteLine("Área triángulo es: " + AreaTri);
        }
    }
}
```

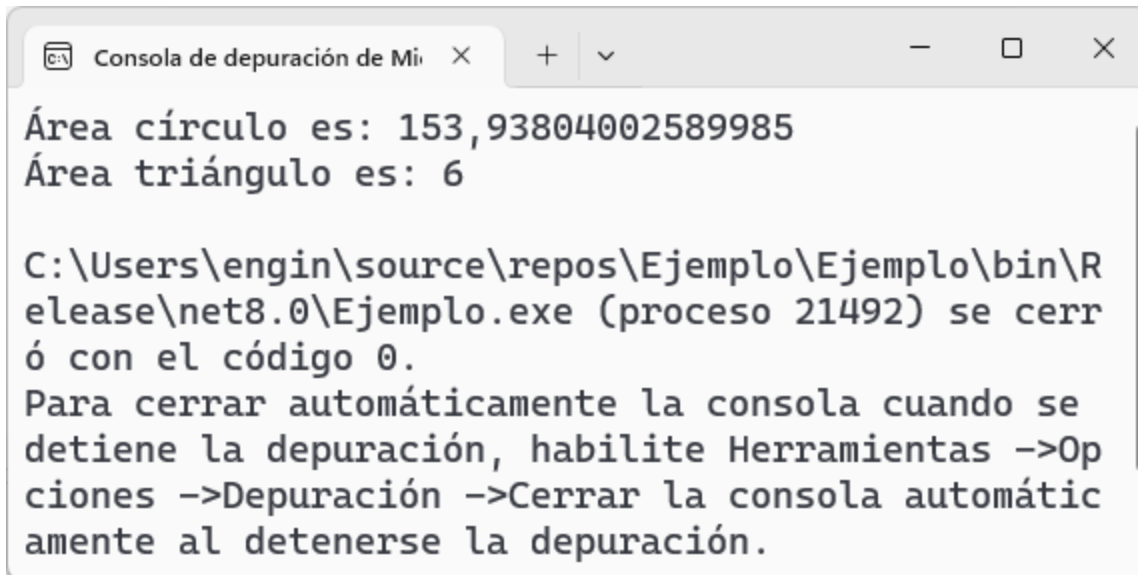


Ilustración 24: Clases estáticas

Métodos estáticos

Una clase tradicional puede tener métodos estáticos y estos métodos pueden ser accedidos sin necesidad de instanciar la clase, los otros métodos no estáticos si requieren que se instancie la clase.

D/025.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Clase con métodos estáticos
    internal class Geometria {
        //Estos métodos estáticos pueden ser usados sin instanciar la clase
        public static double AreaTriangulo(double baseT, double alturaT) {
            return baseT * alturaT / 2;
        }

        public static double AreaTriangulo(double ladoA, double ladoB,
                                           double ladoC) {
            double s = (ladoA + ladoB + ladoC) / 2;
            return Math.Sqrt(s * (s - ladoA) * (s - ladoB) * (s - ladoC));
        }

        public static double AreaCirculo(double radio) {
            return Math.PI * radio * radio;
        }

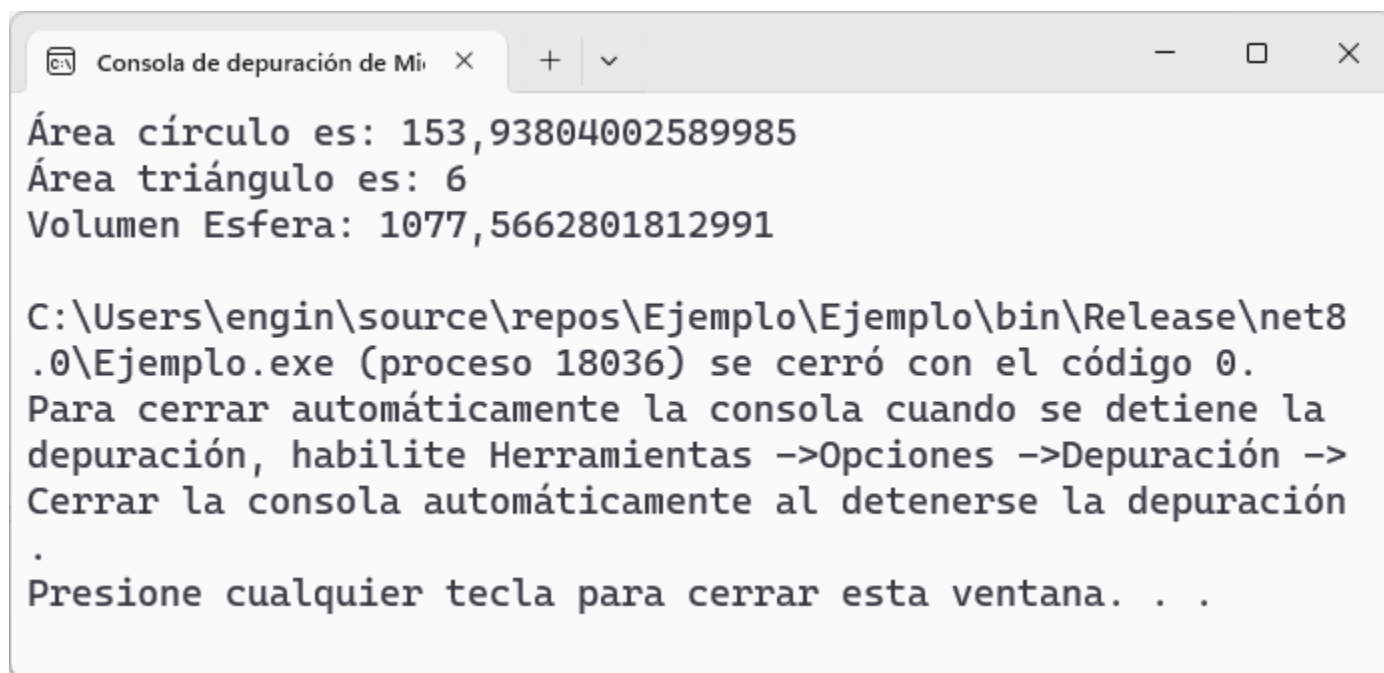
        //Este método requiere instanciar la clase
        public double VolumenEsfera(double radio) {
            return 4 / 3 * Math.PI * Math.Pow(radio, 3);
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            double unRadio = 7;
            double AreaUnCirculo = Geometria.AreaCirculo(unRadio);
            Console.WriteLine("Área círculo es: " + AreaUnCirculo);

            double AreaTri = Geometria.AreaTriangulo(3, 4, 5);
            Console.WriteLine("Área triángulo es: " + AreaTri);

            //Instancio la clase
            Geometria objGeometria = new();
            double Esfera = objGeometria.VolumenEsfera(7);
            Console.WriteLine("Volumen Esfera: " + Esfera);
        }
    }
}
```

}



```
Consola de depuración de Mi × + - □ ×  
Área círculo es: 153,93804002589985  
Área triángulo es: 6  
Volumen Esfera: 1077,5662801812991  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8  
.0\Ejemplo.exe (proceso 18036) se cerró con el código 0.  
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detiene la  
depuración, habilite Herramientas ->Opciones ->Depuración ->  
Cerrar la consola automáticamente al detenerse la depuración  
.  
Presione cualquier tecla para cerrar esta ventana. . .
```

Ilustración 25: Métodos estáticos

Constructor static

Para inicializar los atributos static de una clase, se hace uso de los constructores static. Una clase no static puede tener un constructor static y un constructor normal, el primero se ejecuta siempre al usarse la clase o instanciarse el objeto, en cambio, el constructor normal sólo se ejecuta al instanciarse la clase.

D/026.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Clase con métodos estáticos
    class Geometria {
        public static int valorEntero;
        public static double valorReal;
        public static string unaCadena;

        //Constructor static (para inicializar atributos static)
        static Geometria() {
            valorEntero = 7;
            valorReal = 16.832;
            unaCadena = "Rafael";
            Console.WriteLine("Se ha ejecutado el constructor static");
        }

        //Constructor de clase
        public Geometria() {
            Console.WriteLine("Ejecuta el constructor de la clase");
        }

        //Este método estático puede ser usado sin instanciar la clase
        public static double AreaCirculo(double radio) {
            return Math.PI*radio*radio;
        }

        //Este método requiere instanciar la clase
        public double VolumenEsfera(double radio) {
            return 4 / 3 * Math.PI * Math.Pow(radio, 3);
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        static void Main() {
            //Accediendo a métodos estáticos
            double AreaUnCirculo = Geometria.AreaCirculo(7);
            Console.WriteLine("Área círculo es: " + AreaUnCirculo);
        }
    }
}
```

```

//Accediendo a atributos estáticos
Console.WriteLine("Cadena es: " + Geometria.unaCadena);
Console.WriteLine("Valor entero es: " + Geometria.valorEntero);
Console.WriteLine("Valor real es: " + Geometria.valorReal);

//Se instancia la clase
Geometria objGeometria = new Geometria();
double Esfera = objGeometria.VolumenEsfera(7);
Console.WriteLine("Volumen Esfera: " + Esfera);
    }
}
}

```

```

Consola de depuración de Mi
Se ha ejecutado el constructor static
Área círculo es: 153,93804002589985
Cadena es: Rafael
Valor entero es: 7
Valor real es: 16,832
Ejecuta el constructor de la clase
Volumen Esfera: 1077,5662801812991

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8
.0\Ejemplo.exe (proceso 14476) se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detiene la
depuración, habilite Herramientas ->Opciones ->Depuración ->

```

Ilustración 26: Constructor static

Cuidado con el constructor static

El constructor static se ejecuta en el momento que es usada la clase por primera vez (por ejemplo, cuando se instancia), no se vuelve a usar más.

D/027.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Clase con métodos estáticos
    internal class Geometria {
        public static int valorEntero;
        public static double valorReal;
        public static string unaCadena;

        //Constructor static (para inicializar atributos static)
        static Geometria() {
            valorEntero = 7;
            valorReal = 16.832;
            unaCadena = "Rafael";
            Console.WriteLine("Se ha ejecutado el constructor static");
        }

        //Constructor de clase
        public Geometria() {
            Console.WriteLine("Ejecuta el constructor de la clase");
        }

        //Este método estático puede ser usado sin instanciar la clase
        public static double AreaCirculo(double radio) {
            return Math.PI * radio * radio;
        }

        //Este método requiere instanciar la clase
        public double VolumenEsfera(double radio) {
            return 4 / 3 * Math.PI * Math.Pow(radio, 3);
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {
        static void Main() {
            //Se instancia la clase la primera vez
            Geometria objGeometria = new();
            double Esfera = objGeometria.VolumenEsfera(7);
            Console.WriteLine("Volumen Esfera A: " + Esfera);
        }
    }
}
```

```
//Se instancia la clase la segunda vez
Geometria objOtro = new();
double OtraEsfera = objOtro.VolumenEsfera(7);
Console.WriteLine("Volumen Esfera B: " + OtraEsfera);
    }
}
}
```

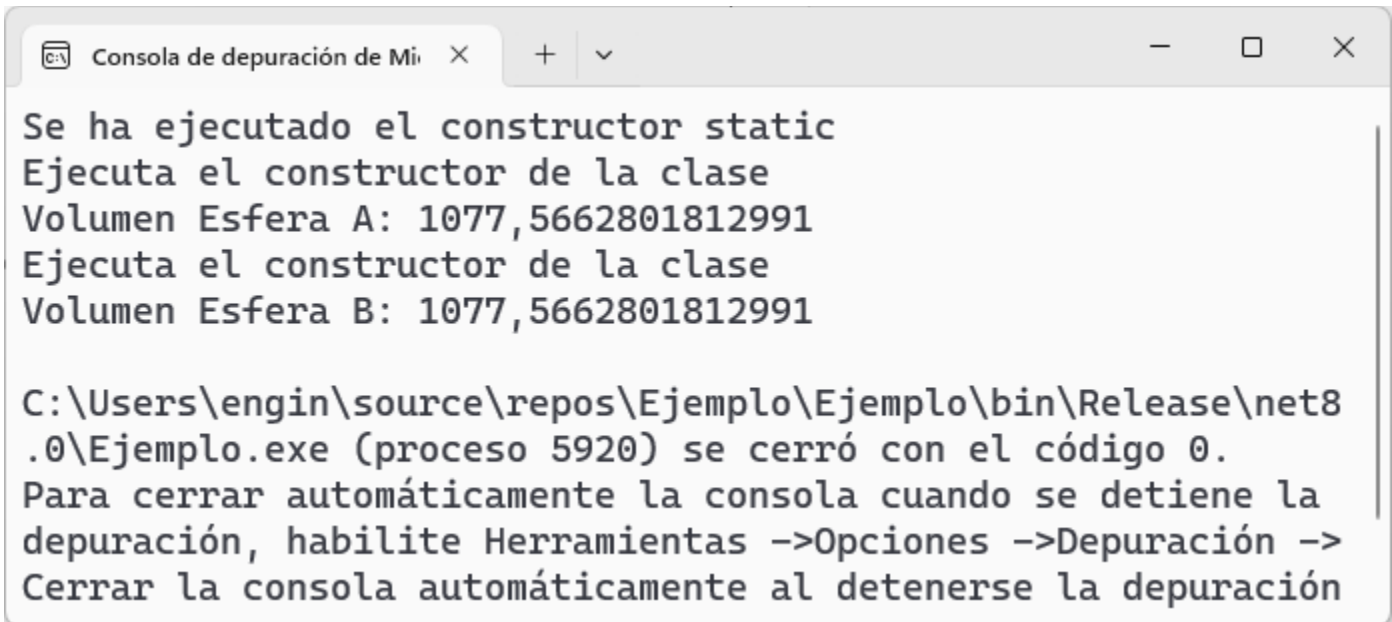


Ilustración 27: Cuidado con el constructor static

Interface

Con la palabra reservada "interface" se crean las definiciones de métodos y propiedades que deben ser escritos en las clases que implementen esa "interface". El estándar solicita que el nombre de las "interface" empiece por I

D/028.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Declara una interface (el estándar dice
    //que debe empezar con la letra "I")
    interface IMetodosRequeridos {
        //Métodos requeridos en las clases que
        //implementen esta interface
        double Area();
        double Perimetro();
    }

    //Esta clase debe implementar lo que dice la interface
    class Circulo : IMetodosRequeridos {
        public double Radio { get; set; }

        public Circulo(double Radio) {
            this.Radio = Radio;
        }

        //Implementa los métodos señalados por la interface
        public double Area() {
            return Math.PI * Radio * Radio;
        }

        public double Perimetro() {
            return 2 * Math.PI * Radio;
        }
    }

    //Esta clase debe implementar lo que dice la interface
    class Cuadrado : IMetodosRequeridos {
        public double Lado { get; set; }

        public Cuadrado(double Lado) {
            this.Lado = Lado;
        }

        //Implementa los métodos señalados por la interface
        public double Area() {
```

```

        return Lado * Lado;
    }

    public double Perimetro() {
        return 4 * Lado;
    }
}

//Inicia la aplicación aquí
class Program {
    static void Main() {
        //Instancia las clases
        Cuadrado cuad = new(5);
        Circulo circ = new(5);

        //Imprime los valores
        Console.WriteLine("Área círculo: " + circ.Area());
        Console.WriteLine("Área cuadrado: " + cuad.Area());
        Console.WriteLine("Perímetro círculo: " + circ.Perimetro());
        Console.WriteLine("Perímetro cuadrado: " + cuad.Perimetro());
    }
}

```

```

Consola de depuración de Mi
Área del círculo: 78,53981633974483
Área del cuadrado: 25
Perímetro del círculo: 31,41592653589793
Perímetro del cuadrado: 20

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 10640) se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detiene la depuración, habilite Herramientas ->Opciones

```

Ilustración 28: Interface

```
namespace Ejemplo {
    //Declara una interface (el estándar
    //dice que debe empezar con la letra "I")
    interface ICalculos {
        //Métodos requeridos en las clases
        //que implementen esta interface
        double Area();
        double Perimetro();
    }

    //Otra interface para obligar a mostrar los resultados
    interface IMuestra {
        void VerArea();
        void VerPerimetro();
    }

    //Implementa de varios Interface
    class Circulo : ICalculos, IMuestra {
        public double Radio { get; set; }

        public Circulo(double Radio) {
            this.Radio = Radio;
        }

        //Implementa los métodos señalados por la interface
        public double Area() {
            return Math.PI * Radio * Radio;
        }

        public double Perimetro() {
            return 2 * Math.PI * Radio;
        }

        public void VerArea() {
            Console.WriteLine("Área círculo: " + Area());
        }

        public void VerPerimetro() {
            Console.WriteLine("Perímetro círculo: " + Perimetro());
        }
    }
}
```

```

class Cuadrado : ICalculos, IMuestra {
    public double Lado { get; set; }

    public Cuadrado(double Lado) {
        this.Lado = Lado;
    }

    //Implementa los métodos señalados por la interface
    public double Area() {
        return Lado * Lado;
    }

    public double Perimetro() {
        return 4 * Lado;
    }

    public void VerArea() {
        Console.WriteLine("Área cuadrado: " + Area());
    }

    public void VerPerimetro() {
        Console.WriteLine("Perímetro cuadrado: " + Perimetro());
    }
}

//Inicia la aplicación aquí
class Program {
    static void Main() {
        //Instancia las clases
        Cuadrado objCuadrado = new(5);
        Circulo objCirculo = new(5);

        //Imprime los valores
        objCuadrado.VerArea();
        objCuadrado.VerPerimetro();

        objCirculo.VerArea();
        objCirculo.VerPerimetro();
    }
}

```

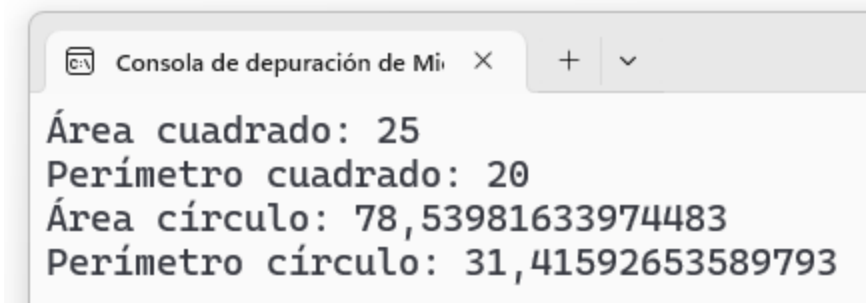


Ilustración 29: Interface múltiple

Herencia e Interface

Se puede heredar de una clase e implementar de varios Interface

D/030.cs

```
namespace Ejemplo {

    interface IMetodos {
        void MetodoA();
        void MetodoB();
    }

    interface IProcedimientos {
        void ProcedimientoA();
        void ProcedimientoB();
    }

    class Madre {
        public void Aviso() {
            Console.WriteLine("Método de clase madre");
        }
    }

    //Hereda de Madre e implementa de IMetodos e IProcedimientos
    class Hija : Madre, IMetodos, IProcedimientos {
        public void Mensaje() {
            Console.WriteLine("En clase hija");
        }

        public void MetodoA() {
            Console.WriteLine("En MetodoA");
        }

        public void MetodoB() {
            Console.WriteLine("En MetodoB");
        }

        public void ProcedimientoA() {
            Console.WriteLine("En ProcedimientoA");
        }

        public void ProcedimientoB() {
            Console.WriteLine("En ProcedimientoB");
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
```

```
class Program {  
    static void Main() {  
        Hija objHija = new();  
        objHija.Aviso();  
        objHija.Mensaje();  
        objHija.MetodoA();  
        objHija.ProcedimientoA();  
    }  
}
```

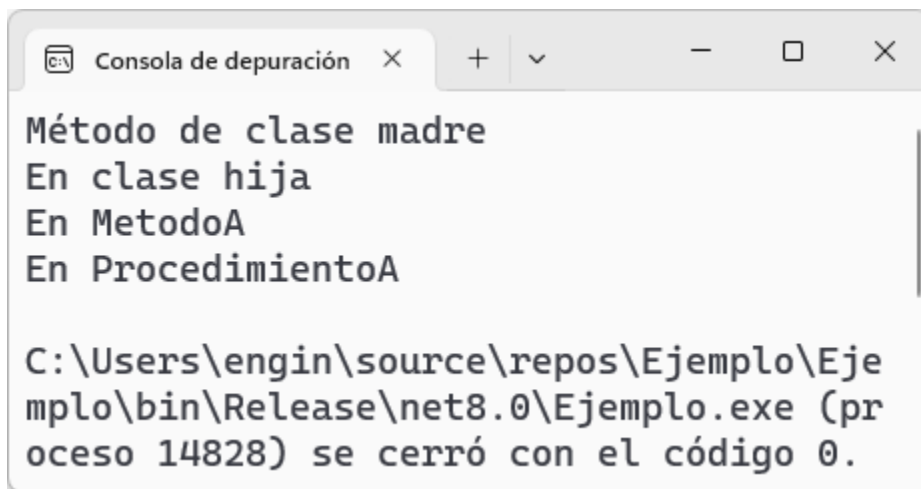


Ilustración 30: Herencia e Interface

Enums

Es una "clase especial" para guardar constantes

D/031.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
  
        //Una "clase especial" para almacenar constantes  
        enum Meses {  
            Enero, //0  
            Febrero, //1  
            Marzo, //2  
            Abril, //3  
            Mayo, //4  
            Junio, //5  
            Julio, //6  
            Agosto, //7  
            Septiembre, //8  
            Octubre, //9  
            Noviembre, //10  
            Diciembre //11  
        }  
  
        static void Main() {  
            Meses unMes = Meses.Junio;  
            Console.WriteLine(unMes);  
            Console.WriteLine((int) unMes);  
        }  
    }  
}
```

Por defecto, las constantes de un enum comienzan a enumerarse desde cero, pero eso pueden cambiarse.

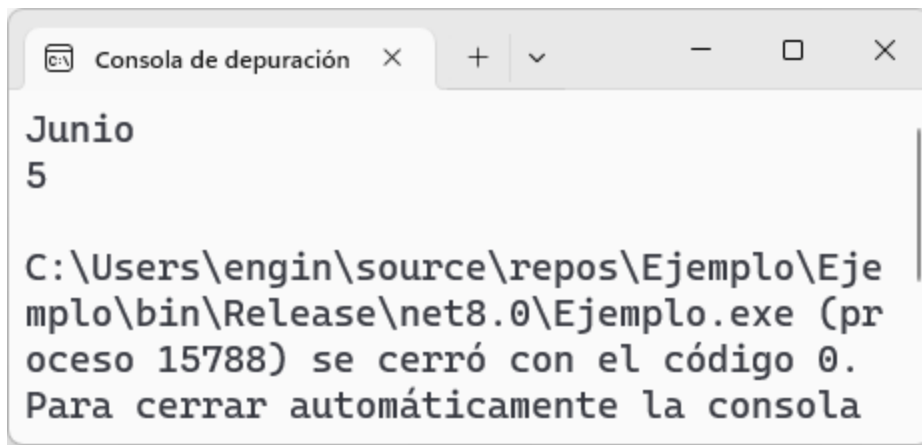


Ilustración 31: Enums

Cambiando los valores de las constantes en enums

Ejemplo 1

El método para que cada constante tenga su propio valor es constante = valor

D/032.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
  
        //Una "clase especial" para almacenar constantes  
        enum Meses {  
            Enero = 1,  
            Febrero = 2,  
            Marzo = 3,  
            Abril = 4,  
            Mayo = 5,  
            Junio = 6,  
            Julio = 7,  
            Agosto = 8,  
            Septiembre = 9,  
            Octubre = 10,  
            Noviembre = 11,  
            Diciembre = 12  
        }  
  
        static void Main() {  
            Meses unMes = Meses.Junio;  
            Console.WriteLine(unMes);  
            Console.WriteLine((int) unMes);  
        }  
    }  
}
```

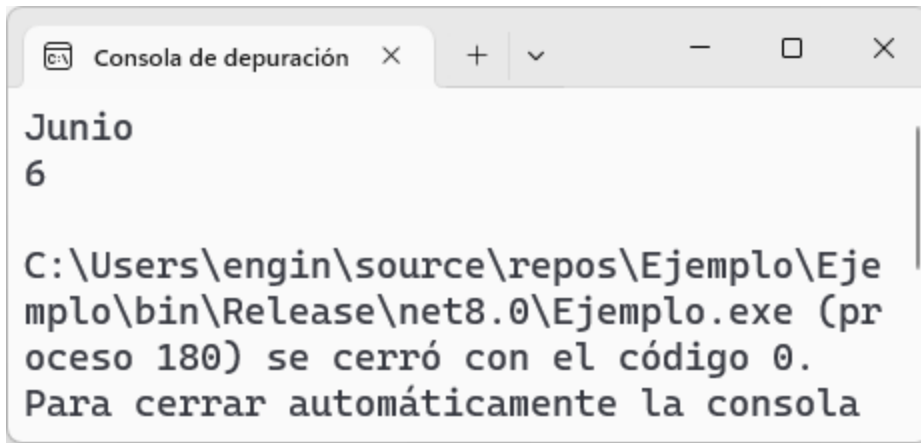


Ilustración 32: Cambiando los valores de las constantes en enums

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
  
        //Una "clase especial" para almacenar constantes  
        enum Valores {  
            valorA = 89,  
            valorB = 12,  
            valorC = 47,  
            valorD = 63  
        }  
  
        static void Main() {  
            Valores unosValores = Valores.valorC;  
            Console.WriteLine(unosValores);  
            Console.WriteLine((int) unosValores);  
        }  
    }  
}
```

Nota 1: Los valores sólo pueden ser de tipo entero, long, byte, sbyte, short, ushort, uint, long, ulong

Nota 2: Los valores no pueden ser reales o cadenas o caracteres

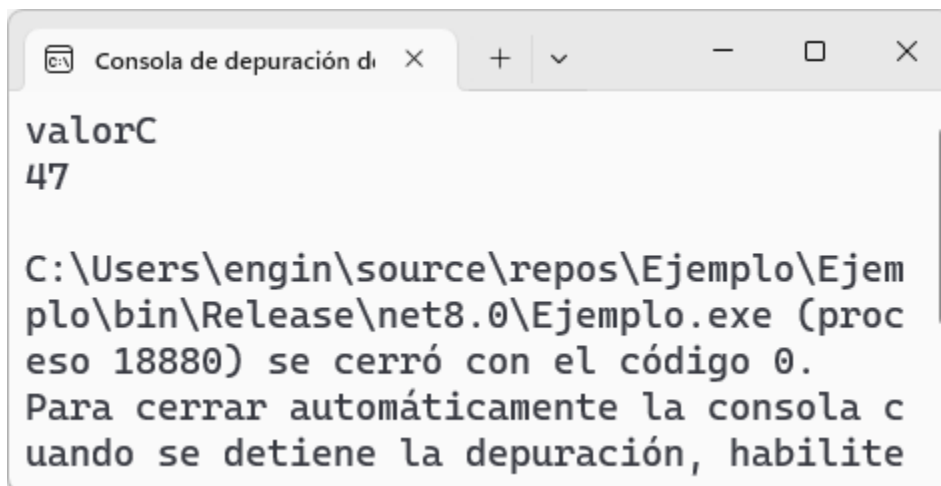


Ilustración 33: Cambiando los valores de las constantes en enums

Structs

C# trae las estructuras, que tienen un gran parecido a las clases, a tal punto que podrían ser su reemplazo en varias ocasiones porque tienen características interesantes como poder copiar el contenido de un struct en otro con el simple operador de asignación (algo que requiere un tratamiento si se usaran clases). Los structs tienen sus diferencias con respecto a las clases: sólo pueden definir constructores propios (con parámetros de entrada), pero no se puede crear un constructor simple, no pueden heredar, ni se puede heredar de estos, tampoco se pueden hacer structs abstractos.

D/034.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
  
        //Una estructura  
        struct Valores {  
            public int valorA;  
            public char valorB;  
            public double valorC;  
            public string valorD;  
        }  
  
        static void Main() {  
            //Crea una variable de tipo struct  
            Valores unosValores;  
            unosValores.valorA = 13;  
            unosValores.valorB = 'R';  
            unosValores.valorC = 16.832;  
            unosValores.valorD = "Milú";  
  
            //Puede imprimir esos valores  
            Console.WriteLine(unosValores.valorA);  
            Console.WriteLine(unosValores.valorB);  
            Console.WriteLine(unosValores.valorC);  
            Console.WriteLine(unosValores.valorD);  
        }  
    }  
}
```

```
13
R
16,832
Milú

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 13004)
se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando
se detiene la depuración, habilite Herramientas de depuración > Consola de depuración > Cerrar automáticamente la consola al detener la depuración.
```

Ilustración 34: Structs

Un struct se puede copiar fácilmente

Los valores de una variable struct se pueden copiar en otra variable struct de la misma estructura usando el operador de asignación (=). Si se modifica el original, no afecta a la copia.

D/035.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {

        //Una estructura
        struct Valores {
            public int valorA;
            public char valorB;
            public double valorC;
            public string valorD;
        }

        static void Main() {
            //Crea una variable de tipo struct
            Valores unosValores;
            unosValores.valorA = 13;
            unosValores.valorB = 'R';
            unosValores.valorC = 16.832;
            unosValores.valorD = "Milú";

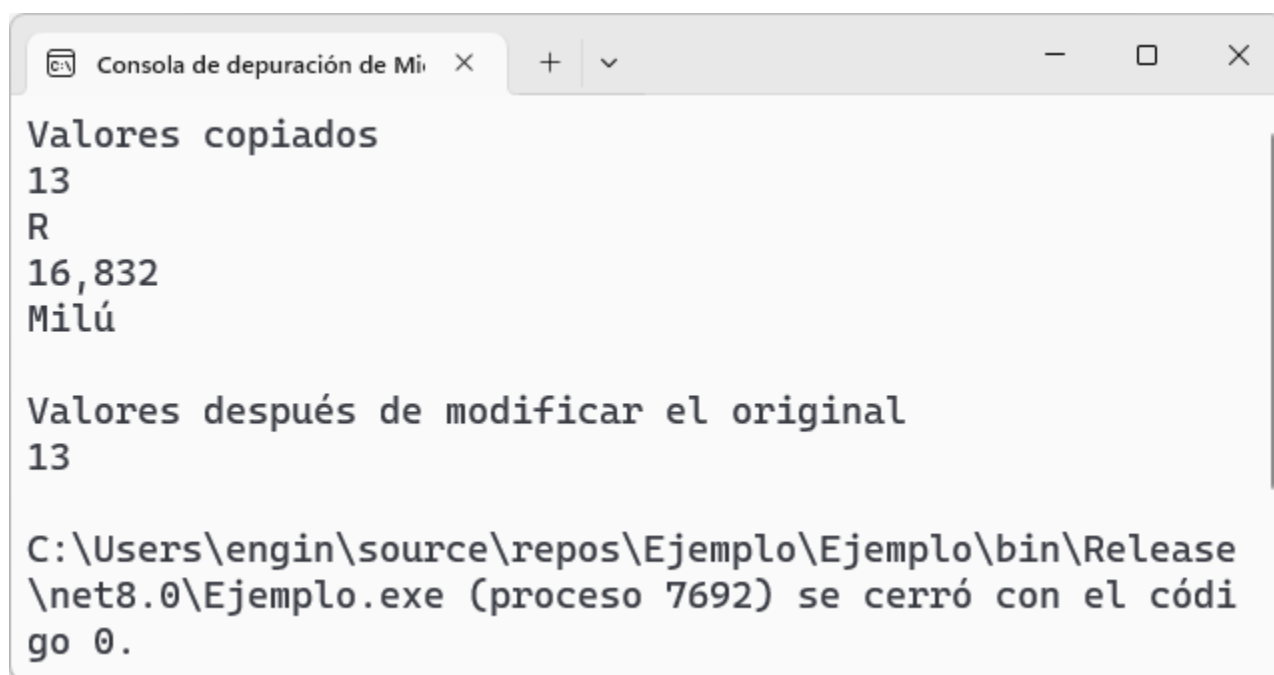
            //Crea una segunda variable y le asigna la primera
            //creando una copia
            Valores otro;
            otro = unosValores;

            //Puede imprimir esos valores
            Console.WriteLine("Valores copiados");
            Console.WriteLine(otro.valorA);
            Console.WriteLine(otro.valorB);
            Console.WriteLine(otro.valorC);
            Console.WriteLine(otro.valorD);

            //Modifica la original
            unosValores.valorA = -9876;

            //Imprime la copia
            Console.WriteLine("\nDespués de modificar el original");
            Console.WriteLine(otro.valorA);
        }
    }
}
```

```
}  
}
```



```
Consola de depuración de Mi X + v - □ X  
Valores copiados  
13  
R  
16,832  
Milú  
  
Valores después de modificar el original  
13  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release  
\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 7692) se cerró con el código 0.
```

Ilustración 35: Un struct se puede copiar fácilmente

Métodos en un struct

Un struct puede tener métodos.

D/036.cs

```
namespace Ejemplo {

    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {

        //Una estructura
        struct Valores {
            private int valorA;
            private char valorB;
            private double valorC;
            private string valorD;

            public void Asigna(int A, char B, double C, string D) {
                this.valorA = A;
                this.valorB = B;
                this.valorC = C;
                this.valorD = D;
            }

            public void ImprimeValores() {
                Console.WriteLine(valorA);
                Console.WriteLine(valorB);
                Console.WriteLine(valorC);
                Console.WriteLine(valorD);
            }

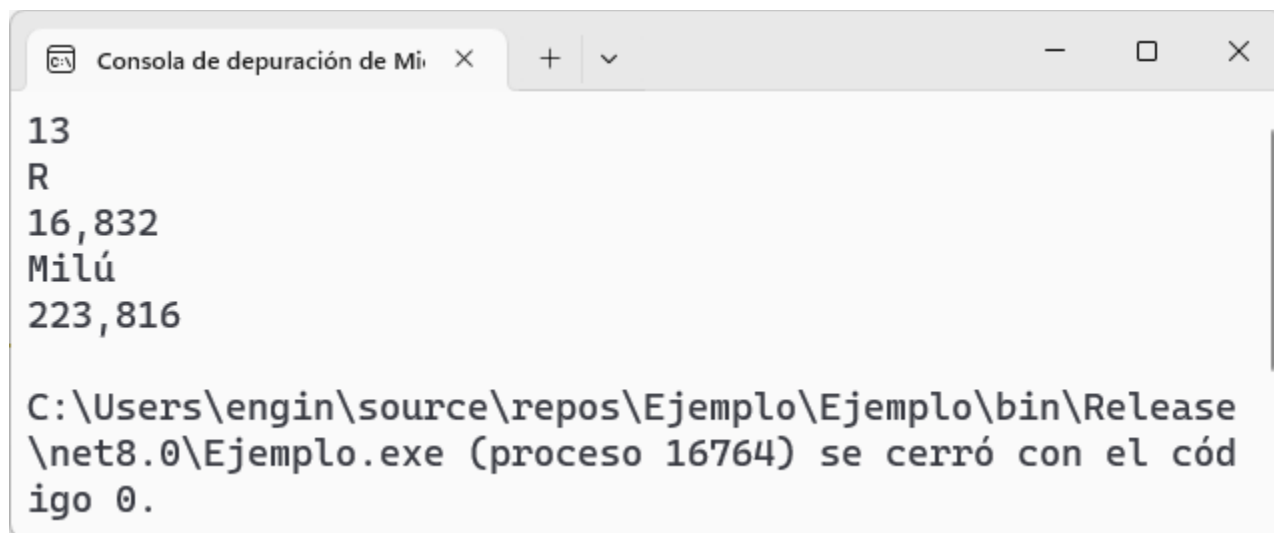
            public double RetornaValor(double numero) {
                return valorA * valorC + numero;
            }
        }

        static void Main() {
            //Crea una variable de tipo struct y
            //la inicializa por defecto
            Valores unosValores = default;

            //Llama a los métodos del struct
            unosValores.Asigna(13, 'R', 16.832, "Milú");
            unosValores.ImprimeValores();

            //Y a la función del struct
            Console.WriteLine(unosValores.RetornaValor(5));
        }
    }
}
```

```
}  
}  
}
```



```
13  
R  
16,832  
Milú  
223,816  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release  
\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 16764) se cerró con el cód  
igo 0.
```

Ilustración 36: Métodos en un struct

Structs y constructores

Un struct puede tener un constructor que tenga parámetros (no se puede generar un constructor sin parámetros). Ejemplo:

D/037.cs

```
namespace Ejemplo {

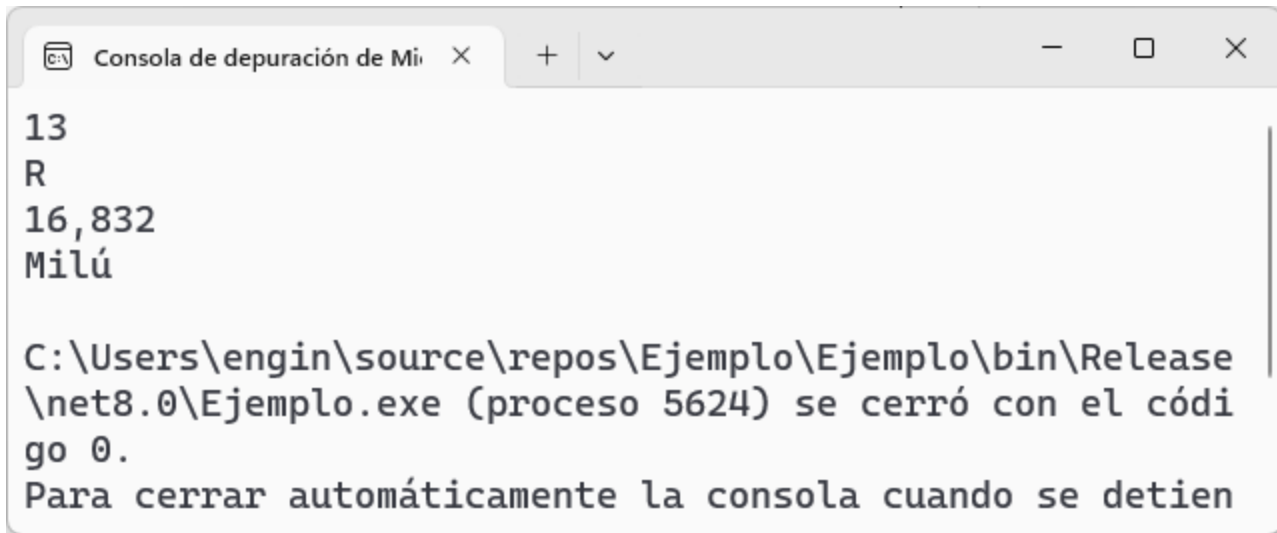
    //Inicia la aplicación aquí
    internal class Program {

        //Una estructura
        struct Valores {
            private int valorA;
            private char valorB;
            private double valorC;
            private string valorD;

            public Valores(int valA, char valB, double valC, string valD) {
                this.valorA = valA;
                this.valorB = valB;
                this.valorC = valC;
                this.valorD = valD;
            }

            public void ImprimeValores() {
                Console.WriteLine(valorA);
                Console.WriteLine(valorB);
                Console.WriteLine(valorC);
                Console.WriteLine(valorD);
            }
        }

        static void Main() {
            //Crea una variable de tipo struct y
            //la inicializa con un constructor
            Valores unosValores = new Valores(13, 'R', 16.832, "Milú");
            unosValores.ImprimeValores();
        }
    }
}
```



```
13
R
16,832
Milú

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release
\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 5624) se cerró con el código 0.
Para cerrar automáticamente la consola cuando se detien
```

Ilustración 37: Structs y constructores

Clases parciales

C# puede tener partes de una misma clase en diferentes archivos. Útil si dos o más programadores quieren trabajar en la misma clase al tiempo. En Visual Studio, se hace para separar la parte lógica de un formulario, de la parte de diseño GUI de ese mismo formulario.

D/038a.cs

```
namespace Ejemplo {
    partial class MiClase {
        public MiClase(int valA, double valB, char valC, string valD) {
            ValorA = valA;
            ValorB = valB;
            ValorC = valC;
            ValorD = valD;
        }

        public void Imprime() {
            Console.WriteLine("Valores");
            Console.WriteLine(ValorA);
            Console.WriteLine(ValorB);
            Console.WriteLine(ValorC);
            Console.WriteLine(ValorD);
        }
    }

    //Inicia la aplicación aquí
    class Program {
        public static void Main() {
            MiClase objClase = new MiClase(2010, 7.15, 'S', "Sally");
            objClase.Imprime();
        }
    }
}
```

D/038b.cs

```
namespace Ejemplo {
    partial class MiClase {
        public int ValorA { get; set; }
        public double ValorB { get; set; }
        public char ValorC { get; set; }
        public string ValorD { get; set; }
    }
}
```

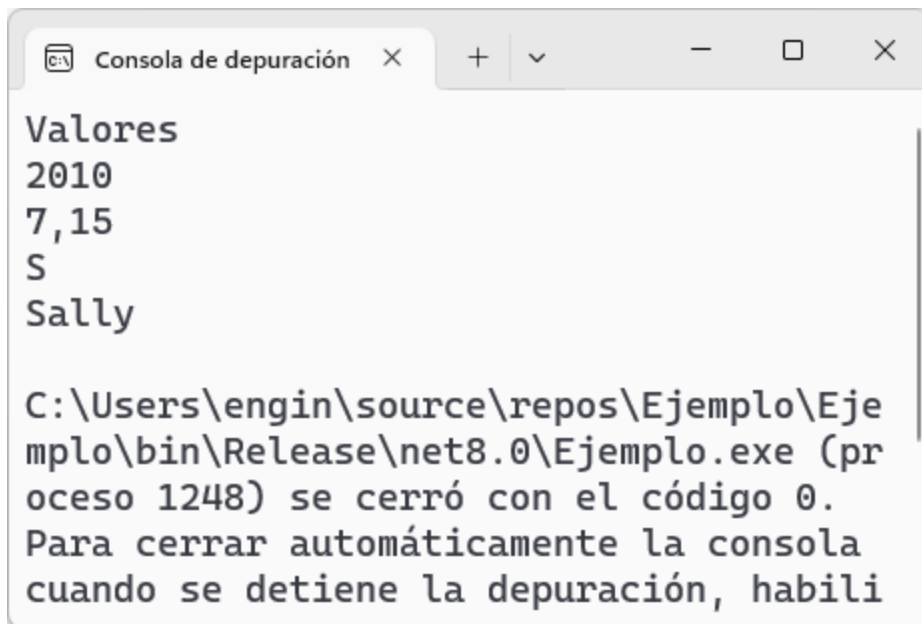


Ilustración 38: Clases parciales

Destruyores

Por lo general, C# se encarga automáticamente de liberar la memoria de los objetos que ya no pueden ser usados (por ejemplo, cuando se crea un objeto dentro de una función con una variable local y luego termina la función). Aun así, en raras ocasiones, es necesario tener un método que se ejecuta cuando el objeto es eliminado, sería la contraparte del constructor y es conocido como el destructor. A pesar de su existencia, los destructores no pueden llamarse explícitamente. Eso sucede cuando el "Garbage Collector" lo considere oportuno. Entonces una forma de ejecutar el destructor es llamando explícitamente al Garbage Collector (con las siglas GC) para que haga limpieza y liberación de memoria.

Los destructores se nombran iniciando con el símbolo ~ seguido del nombre de la clase. No tienen parámetros.

D/039a.cs

```
namespace Ejemplo {  
  
    //Inicia la aplicación aquí  
    internal class Program {  
        public static void Main() {  
            Procedimiento();  
  
            //Ejecuta el Garbage Collector  
            GC.Collect(); //Limpia todo  
            GC.WaitForPendingFinalizers(); //Espera que se limpie todo  
  
            Console.WriteLine("Termina el programa");  
        }  
  
        public static void Procedimiento() {  
            //Se instancia la clase con una variable local  
            MiClase objClase = new MiClase(2010, 7.15, 'S', "Sally");  
            objClase.Imprime();  
  
            //Aquí debería ejecutarse el destructor de esa clase  
        }  
    }  
}
```

D/039b.cs

```
namespace Ejemplo {  
    partial class MiClase {  
        public int ValorA { get; set; }  
        public double ValorB { get; set; }  
    }  
}
```

```

public char ValorC { get; set; }
public string ValorD { get; set; }

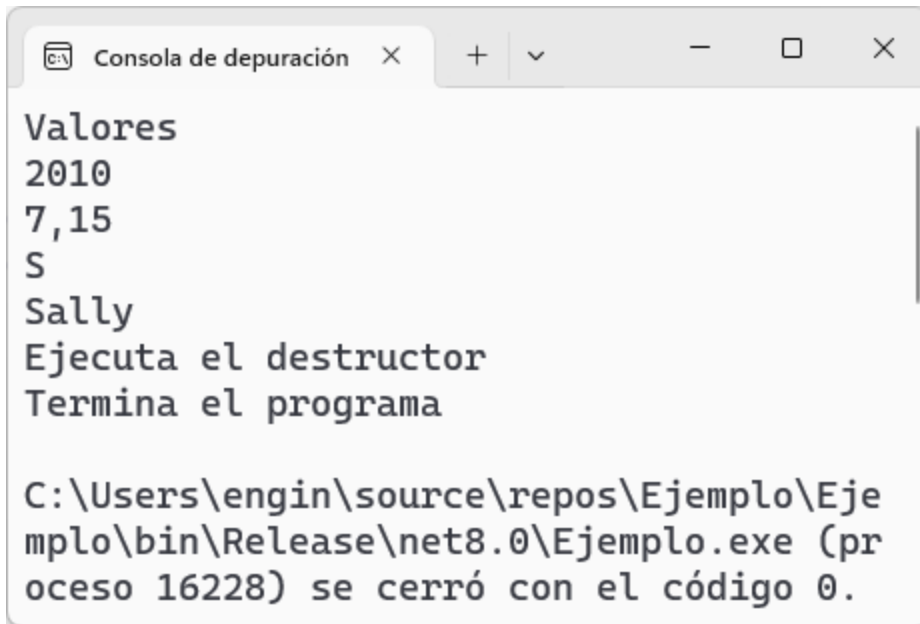
public MiClase(int valA, double valB, char valC, string valD) {
    ValorA = valA;
    ValorB = valB;
    ValorC = valC;
    ValorD = valD;
}

public void Imprime() {
    Console.WriteLine("Valores");
    Console.WriteLine(ValorA);
    Console.WriteLine(ValorB);
    Console.WriteLine(ValorC);
    Console.WriteLine(ValorD);
}

//Destructor
~MiClase() {
    Console.WriteLine("Ejecuta el destructor");
}
}
}

```

Nota: Por lo publicado en diversos foros sobre los destructores y el uso del Garbage Collector, esto debe hacerlo con mucho cuidado, así que se recomienda no hacer uso de destructores, ni llamar al Garbage Collector.



The image shows a screenshot of a Visual Studio Debug Console window. The window has a title bar with a tab labeled 'Consola de depuración' and standard window controls (maximize, zoom in, zoom out, close). The console output is as follows:

```
Valores
2010
7,15
S
Sally
Ejecuta el destructor
Termina el programa

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8.0\Ejemplo.exe (proceso 16228) se cerró con el código 0.
```

Ilustración 39: Destrucciones

Patrones de diseño

A continuación, algunos patrones de diseño implementados en C#:

Factory Method

El patrón de diseño Factory Method es un patrón creacional que se utiliza para crear objetos sin tener que especificar su clase exacta.

Se necesita crear objetos de una clase, pero no se sabe qué clase exacta necesita hasta que se ejecuta el programa. El patrón Factory Method permite crear objetos sin tener que especificar su clase exacta. En lugar de crear objetos directamente, se utiliza un método de fábrica para crear objetos. Este método de fábrica se encarga de crear el objeto correcto según los parámetros que se le pasen.

```

namespace Ejemplo {
//Patrón: Factory Method

//Interface que obliga a definir el método dibujar
interface IFigura {
    void Dibujar();
}

class Circulo : IFigura {
    public void Dibujar() {
        Console.WriteLine("Se hace el dibujo de un círculo");
    }
}

class Rectangulo : IFigura {
    public void Dibujar() {
        Console.WriteLine("Estoy dibujando un rectángulo");
    }
}

class Triangulo : IFigura {
    public void Dibujar() {
        Console.WriteLine("Ahora se dibuja un triángulo");
    }
}

class FabricaFiguras {
    //Dependiendo del parámetro retorna uno u otro objeto
    public IFigura GetFigura(string TipoFigura) {
        if (TipoFigura.Equals("CIRCULO"))
            return new Circulo();

        if (TipoFigura.Equals("RECTANGULO"))
            return new Rectangulo();

        if (TipoFigura.Equals("TRIANGULO"))
            return new Triangulo();

        return null;
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        FabricaFiguras objeto = new();

        //Obtiene un objeto círculo

```

```

    IFigura Figura1 = objeto.GetFigura("CIRCULO");

    //Llama el método de dibujar del objeto círculo
    Figura1.Dibujar();

    //Obtiene un objeto rectángulo
    IFigura Figura2 = objeto.GetFigura("RECTANGULO");

    //Llama el método de dibujar del objeto rectángulo
    Figura2.Dibujar();

    //Obtiene un objeto triángulo
    IFigura Figura3 = objeto.GetFigura("TRIANGULO");

    //Llama el método de dibujar del objeto triángulo
    Figura3.Dibujar();
}
}
}

```

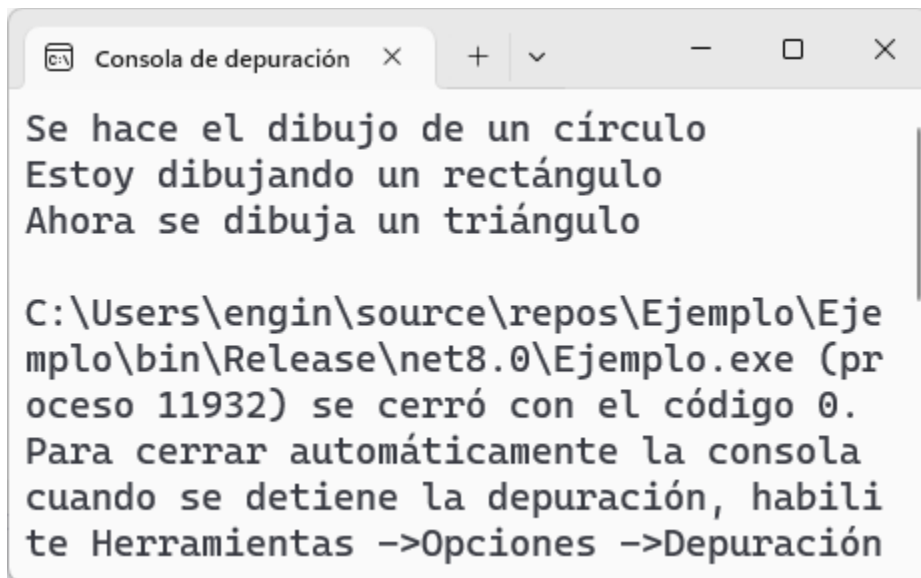


Ilustración 40: Factory Method

Abstract Factory

El patrón de diseño Abstract Factory es un patrón creacional que se utiliza para crear familias de objetos relacionados o dependientes sin especificar su clase concreta.

Es necesario crear un conjunto de objetos que trabajen juntos, pero no se sabe qué objetos específicos se necesitan hasta que se ejecuta el programa: El patrón Abstract Factory permite crear una fábrica abstracta que define una interfaz para crear objetos relacionados o dependientes. Luego, puede crear fábricas concretas que implementan la fábrica abstracta y crean objetos específicos. De esta manera, puede crear diferentes familias de objetos relacionados o dependientes sin tener que cambiar el código del cliente.

D/041.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Patrón: Abstract Factory

    //Interface que obliga a definir el método dibujar
    public interface IFigura {
        void Dibujar();
    }

    class Rectangulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Estoy dibujando un rectángulo");
        }
    }

    class Triangulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Ahora se dibuja un triángulo");
        }
    }

    class Circulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Se hace el dibujo de un círculo");
        }
    }

    public interface IColor {
        void Rellenar();
    }

    class Rojo : IColor {
        public void Rellenar() {
            Console.WriteLine("Pinta de rojo");
        }
    }
}
```

```

}

class Verde : IColor {
    public void Rellenar() {
        Console.WriteLine("Un verde es pintado");
    }
}

class Azul : IColor {
    public void Rellenar() {
        Console.WriteLine("Ahora de azul es rellenado");
    }
}

public abstract class Fabrica {
    public abstract IFigura GetFigura(string TipoFigura);
    public abstract IColor GetColor(string color);
}

public class FabricaFiguras : Fabrica {
    //Dependiendo del parámetro retorna uno u otro objeto
    public override IFigura GetFigura(string TipoFigura) {

        if (TipoFigura.Equals("CIRCULO"))
            return new Circulo();

        if (TipoFigura.Equals("RECTANGULO"))
            return new Rectangulo();

        if (TipoFigura.Equals("TRIANGULO"))
            return new Triangulo();

        return null;
    }

    public override IColor GetColor(string color) {
        return null;
    }
}

class FabricaColores : Fabrica {
    //Dependiendo del parámetro retorna uno u otro objeto
    public override IFigura GetFigura(string TipoFigura) {
        return null;
    }

    public override IColor GetColor(string color) {

```

```

        if (color.Equals("ROJO"))
            return new Rojo();

        if (color.Equals("VERDE"))
            return new Verde();

        if (color.Equals("AZUL"))
            return new Azul();

        return null;
    }
}

class CreaFabricas {
    public static Fabrica GetFabrica(string seleccion) {

        if (seleccion.Equals("FIGURA"))
            return new FabricaFiguras();

        if (seleccion.Equals("COLOR"))
            return new FabricaColores();

        return null;
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        //Trae una determinada fábrica
        //en este caso de FIGURA
        Fabrica fig = CreaFabricas.GetFabrica("FIGURA");

        //Obtenida la fábrica, se solicita
        //un tipo de objeto de esa fábrica
        IFigura figura1 = fig.GetFigura("CIRCULO");

        //Llama un método de ese objeto
        //dado por la fábrica en particular
        figura1.Dibujar();

        //Obtenida la fábrica, se solicita
        //un tipo de objeto de esa fábrica
        IFigura figura2 = fig.GetFigura("RECTANGULO");

        //Llama un método de ese objeto dado
        //por la fábrica en particular
        figura2.Dibujar();
    }
}

```

```

//Obtenida la fábrica, se solicita
//un tipo de objeto de esa fábrica
IFigura figura3 = fig.GetFigura("TRIANGULO");

//Llama un método de ese objeto dado
//por la fábrica en particular
figura3.Dibujar();

//Trae una determinada fábrica
//en este caso de COLOR
Fabrica color = CreaFabricas.GetFabrica("COLOR");

//Obtenida la fábrica, se solicita
//un tipo de objeto de esa fábrica
IColor color1 = color.GetColor("ROJO");

//Llama un método de ese objeto dado
//por la fábrica en particular
color1.Rellenar();

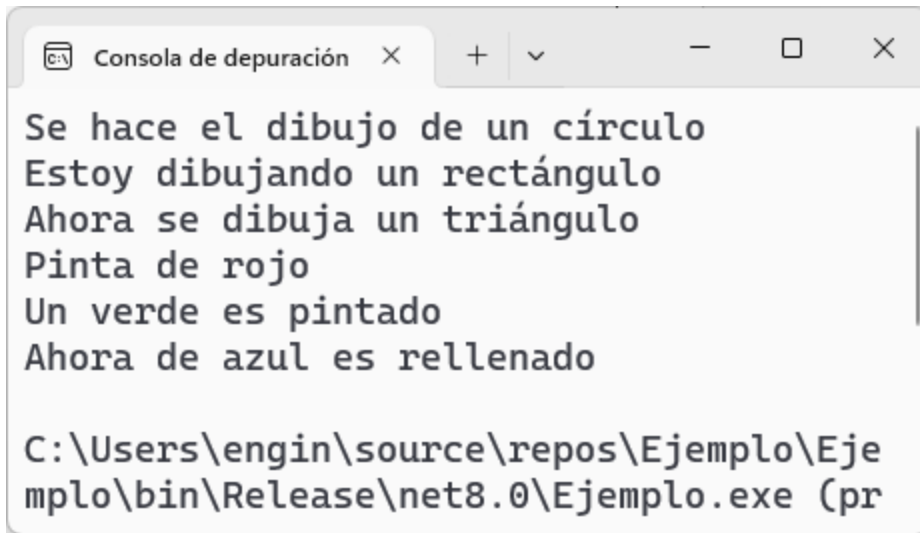
//Obtenida la fábrica, se solicita
//un tipo de objeto de esa fábrica
IColor color2 = color.GetColor("VERDE");

//Llama un método de ese objeto dado
//por la fábrica en particular
color2.Rellenar();

//Obtenida la fábrica, se solicita un
//tipo de objeto de esa fábrica
IColor color3 = color.GetColor("AZUL");

//Llama un método de ese objeto dado por
//la fábrica en particular
color3.Rellenar();
    }
}
}

```

Consola de depuración X + v - □ X

```
Se hace el dibujo de un círculo  
Estoy dibujando un rectángulo  
Ahora se dibuja un triángulo  
Pinta de rojo  
Un verde es pintado  
Ahora de azul es rellenado  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Eje  
mplo\bin\Release\net8.0\Ejemplo.exe (pr
```

Ilustración 41: Abstract Factory

Singleton

El patrón de diseño Singleton es un patrón creacional que se utiliza para garantizar que una clase tenga exactamente una instancia y proporcionar un punto de acceso global a esta. En otras palabras, el patrón Singleton se utiliza para restringir la creación de objetos pertenecientes a una clase o el valor de un tipo a un único objeto.

D/042.cs

```
namespace Ejemplo {
//Patrón: Singleton

    class ObjetoUnico {
        //Genera un objeto de ObjetoUnico
        private static ObjetoUnico instancia = new ObjetoUnico();

        //Hace el constructor privado por lo que
        //no puede ser instanciado
        private ObjetoUnico() { }

        //Retorna la única instancia de esta clase
        public static ObjetoUnico GetInstancia() {
            return instancia;
        }

        public void Mensaje() {
            Console.WriteLine("Esta es una prueba");
        }
    }

    class Program {
        static void Main() {
            //Quite el comentario de esta instrucción
            //y generará un error al compilar
            //ObjetoUnico pruebaObjeto = new ObjetoUnico();

            //Obtiene el único objeto instanciable
            ObjetoUnico miObjeto = ObjetoUnico.GetInstancia();

            //Muestra un mensaje
            miObjeto.Mensaje();
        }
    }
}
```

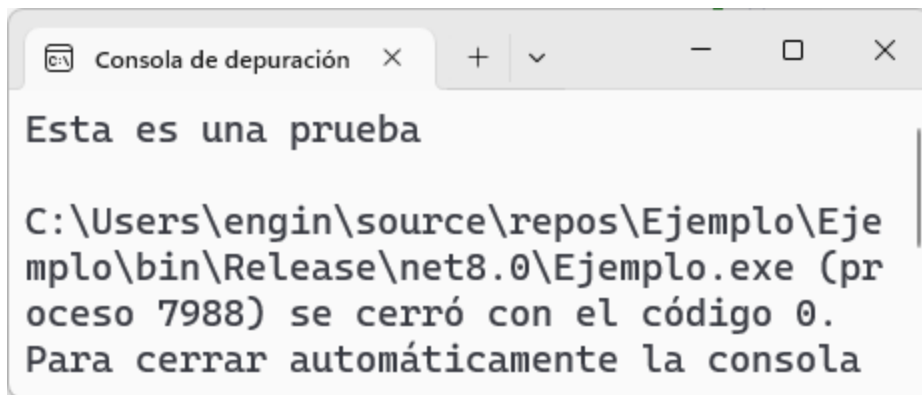


Ilustración 42: Singleton

Builder

El patrón de diseño Builder es un patrón creacional que se utiliza para crear objetos complejos paso a paso. Este patrón permite la creación de diferentes tipos y representaciones de un objeto utilizando el mismo proceso de construcción.

Cuando es necesario crear un objeto complejo que requiere una inicialización laboriosa, paso a paso, de muchos campos y objetos anidados: Si se intenta crear el objeto pasando argumentos a un constructor, puede que se termine con un constructor con muchos parámetros, muchos de los cuales no se usarían en la mayoría de los casos. El patrón Builder permite abstraer el proceso de creación de un objeto complejo, centralizando dicho proceso en un único punto, de tal forma que el mismo proceso de construcción pueda crear representaciones diferentes.

D/043.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Patrón: Builder

    public interface IEmpacado {
        //Obligar a hacer el método Empaque()
        string Empaque();
    }

    class Envoltura : IEmpacado {
        public string Empaque() {
            return "Empaque Ecológico";
        }
    }

    public class Botella : IEmpacado {
        public string Empaque() {
            return "Botella biodegradable";
        }
    }

    //Todo producto en la comida tendrá estos
    //ítems: Nombre, como se empaca, precio
    public interface Item {
        string Nombre();
        IEmpacado Empacando();
        float Precio();
    }

    public abstract class Hamburguesa : Item {
        public IEmpacado Empacando() {
            return new Envoltura();
        }
        public abstract float Precio();
        public abstract string Nombre();
    }
}
```

```

}

public class HamburguesaPollo : Hamburguesa {
    public override float Precio() {
        return 7000;
    }

    public override string Nombre() {
        return "Hamburguesa de pollo";
    }
}

class HamburguesaVegetariana : Hamburguesa {
    public override float Precio() {
        return 5000;
    }

    public override string Nombre() {
        return "Hamburguesa vegetariana";
    }
}

public abstract class BebidaFria : Item {
    public IEmpacado Empacando() {
        return new Botella();
    }
    public abstract float Precio();
    public abstract string Nombre();
}

class Malteada : BebidaFria {
    public override float Precio() {
        return 4700;
    }

    public override string Nombre() {
        return "Malteada";
    }
}

class CaFeFrio : BebidaFria {
    public override float Precio() {
        return 4000;
    }

    public override string Nombre() {
        return "Café frío";
    }
}

```

```

}

class Comida {
    private List<Item> items = new List<Item>();

    public void AddItem(Item item) {
        items.Add(item);
    }

    public float GetCosto() {
        float costo = 0.0f;
        foreach (Item item in items) {
            costo += item.Precio();
        }
        return costo;
    }

    public void MostrarItems() {
        foreach (Item item in items) {
            Console.WriteLine("Item: " + item.Nombre());
            Console.WriteLine(", Empaque: " + item.Empacando().Empaque());
            Console.WriteLine(", Precio: " + item.Precio());
        }
    }
}

//Prepara la comida dependiendo si es vegetariana o no
class FabricaComida {
    public Comida Vegetariano() {
        Comida miComida = new();
        miComida.AddItem(new HamburguesaVegetariana());
        miComida.AddItem(new CaFeFrio());
        return miComida;
    }

    public Comida NoVegetariano() {
        Comida miComida = new();
        miComida.AddItem(new HamburguesaPollo());
        miComida.AddItem(new Malteada());
        return miComida;
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        FabricaComida miComida = new();

        Comida vegetariano = miComida.Vegetariano();
    }
}

```

```

        Console.WriteLine("Comida vegetariana");
        vegetariano.MostrarItems();
        Console.WriteLine("Costo: " + vegetariano.GetCosto());

        Comida noVegetariano = miComida.NoVegetariano();
        Console.WriteLine("\n\nComida No vegetariana");
        noVegetariano.MostrarItems();
        Console.WriteLine("Costo: " + noVegetariano.GetCosto());
    }
}

```

```

Consola de depuración de I
Comida vegetariana
Item: Hamburguesa vegetariana
, Empaque: Empaque Ecológico
, Precio: 5000
Item: Café frío
, Empaque: Botella biodegradable
, Precio: 4000
Costo total: 9000

Comida No vegetariana
Item: Hamburguesa de pollo
, Empaque: Empaque Ecológico
, Precio: 7000
Item: Malteada
, Empaque: Botella biodegradable
, Precio: 4700
Costo total: 11700

C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net8.0\Ejemplo.exe (proces

```

Ilustración 43: Builder

Adapter

El patrón de diseño Adapter es un patrón estructural que se utiliza para adaptar una interfaz existente a otra interfaz. En otras palabras, el adaptador actúa como un intermediario entre dos interfaces incompatibles y proporciona una capa adicional de abstracción para permitir que los objetos trabajen juntos.

Se tienen dos clases con interfaces incompatibles, y es necesario que trabajen juntas. El patrón Adapter permite crear una clase intermedia que actúa como un traductor entre las dos interfaces. El adaptador implementa la interfaz del cliente y utiliza la interfaz del servicio para realizar la traducción.

D/044.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Patrón de diseño: Adapter

    public interface IEjecutorMultimedia {
        void Ejecutar(string TipoAudio, string NombreArchivo);
    }

    public interface IEjecutorAvanzadoArchivosMultimedia {
        void EjecutaVLC(string NombreArchivo);
        void EjecutaMP4(string NombreArchivo);
    }

    class EjecutorVLC : IEjecutorAvanzadoArchivosMultimedia {
        public void EjecutaVLC(string NombreArchivo) {
            Console.WriteLine("Ejecutando VLC: " + NombreArchivo);
        }
        public void EjecutaMP4(string NombreArchivo) {
        }
    }

    class EjecutorMP4 : IEjecutorAvanzadoArchivosMultimedia {
        public void EjecutaVLC(string NombreArchivo) {
        }
        public void EjecutaMP4(string NombreArchivo) {
            Console.WriteLine("Ejecutando MP4: " + NombreArchivo);
        }
    }

    class AdaptadorMultimedia : IEjecutorMultimedia {
        IEjecutorAvanzadoArchivosMultimedia ejecutorAvanzado;

        //Constructor
        public AdaptadorMultimedia(string TipoAudio) {
            if (TipoAudio.Equals("vlc")) {
                ejecutorAvanzado = new EjecutorVLC();
            }
        }
    }
}
```



```

    }
    if (TipoAudio.Equals("mp4")) {
        ejecutorAvanzado = new EjecutorMP4();
    }
}

//Dependiendo del tipo de audio llama a VLC o MP4
public void Ejecutar(string TipoAudio, string NombreArchivo) {
    if (TipoAudio.Equals("vlc")) {
        ejecutorAvanzado.EjecutaVLC(NombreArchivo);
    }
    else if (TipoAudio.Equals("mp4")) {
        ejecutorAvanzado.EjecutaMP4(NombreArchivo);
    }
}
}

class EjecutorAudio : IEjecutorMultimedia {

    AdaptadorMultimedia adaptadorMultimedia;

    public void Ejecutar(string TipoAudio, string NombreArchivo) {
        //Archivos MP3
        if (TipoAudio.Equals("mp3")) {
            Console.WriteLine("Ejecutando MP3: " + NombreArchivo);
        } //Otros formatos
        else if (TipoAudio.Equals("vlc") || TipoAudio.Equals("mp4")) {
            adaptadorMultimedia = new AdaptadorMultimedia(TipoAudio);
            adaptadorMultimedia.Ejecutar(TipoAudio, NombreArchivo);
        }
        else {
            Console.Write("Medio inválido. (" + TipoAudio);
            Console.WriteLine(") es un formato no soportado");
        }
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        EjecutorAudio Multimedia = new EjecutorAudio();

        Multimedia.Ejecutar("mp3", "MiMusica.mp3");
        Multimedia.Ejecutar("mp4", "unSonido.mp4");
        Multimedia.Ejecutar("vlc", "FondoMusical.vlc");
        Multimedia.Ejecutar("avi", "unAudio.avi");
    }
}
}

```

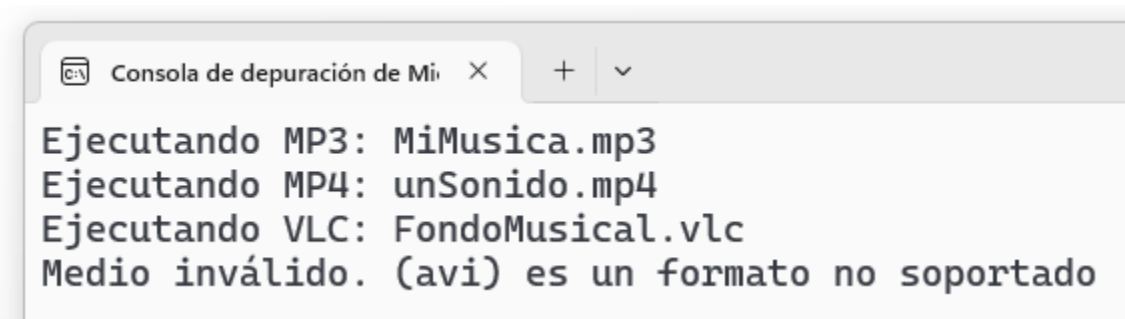


Ilustración 44: Adapter

Composite

El patrón de diseño Composite es un patrón estructural que se utiliza para representar jerarquías parte-todo como un árbol. Este patrón permite a los clientes tratar objetos individuales y composiciones de objetos de manera uniforme.

Se tiene una estructura jerárquica de objetos, donde cada objeto puede ser un objeto simple o un objeto compuesto: el patrón Composite permite tratar tanto los objetos simples como los objetos compuestos de la misma manera, como si fueran una instancia única de un objeto.

D/045.cs

```
namespace Ejemplo {
    //Patrón de diseño: Composite

    public class Empleado {
        private string nombre;
        private string departamento;
        private int salario;
        private List<Empleado> subordinados;

        //Constructor
        public Empleado(string nombre, string departamento, int salario) {
            this.nombre = nombre;
            this.departamento = departamento;
            this.salario = salario;
            subordinados = new List<Empleado>();
        }

        public void Adicionar(Empleado objEmpleado) {
            subordinados.Add(objEmpleado);
        }

        public void Quitar(Empleado objEmpleado) {
            subordinados.Remove(objEmpleado);
        }

        public List<Empleado> GetSubordinados() {
            return subordinados;
        }

        public new string ToString() {
            string Cad = "Empleado => Nombre: " + nombre;
            Cad += ", departamento: " + departamento;
            Cad += ", salario: " + salario;
            return Cad;
        }
    }
}
```

```

internal class Program {
    static void Main() {
        Empleado Gerente = new("Laura", "Gerente", 5000);
        Empleado jefeVentas = new("Patricia", "Ventas", 3000);
        Empleado jefeMercadeo = new("Adriana", "Mercadeo", 3000);
        Empleado disenador1 = new("Sandra", "Marketing", 2000);
        Empleado disenador2 = new("Alejandra", "Marketing", 2000);
        Empleado vendedor1 = new("Francisca", "Ventas", 2000);
        Empleado vendedor2 = new("Flor", "Ventas", 2000);

        Gerente.Adicionar(jefeVentas);
        Gerente.Adicionar(jefeMercadeo);

        jefeVentas.Adicionar(vendedor1);
        jefeVentas.Adicionar(vendedor2);

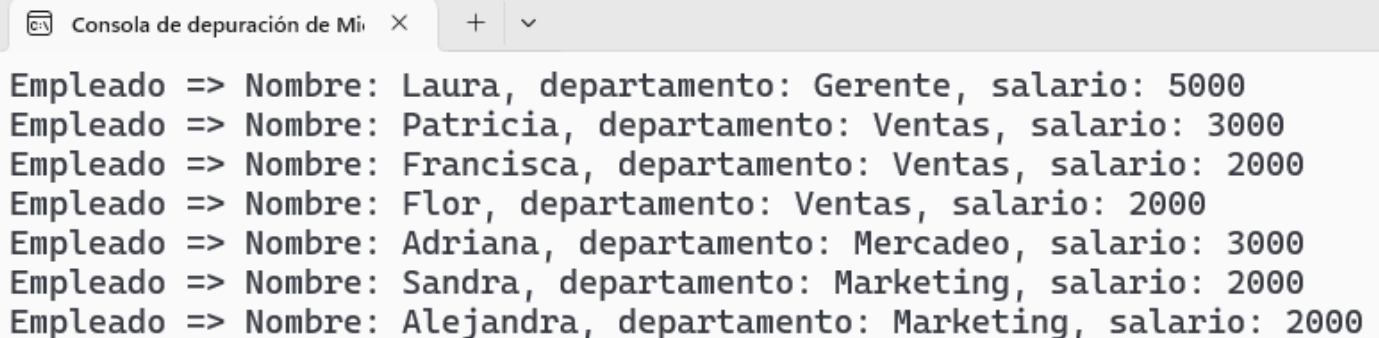
        jefeMercadeo.Adicionar(disenador1);
        jefeMercadeo.Adicionar(disenador2);

        //Imprime todos los empleados de la organización
        Console.WriteLine(Gerente.ToString());

        foreach (Empleado jefe in Gerente.GetSubordinados()) {
            Console.WriteLine(jefe.ToString());

            foreach (Empleado empleado in jefe.GetSubordinados()) {
                Console.WriteLine(empleado.ToString());
            }
        }
    }
}

```



```

Empleado => Nombre: Laura, departamento: Gerente, salario: 5000
Empleado => Nombre: Patricia, departamento: Ventas, salario: 3000
Empleado => Nombre: Francisca, departamento: Ventas, salario: 2000
Empleado => Nombre: Flor, departamento: Ventas, salario: 2000
Empleado => Nombre: Adriana, departamento: Mercadeo, salario: 3000
Empleado => Nombre: Sandra, departamento: Marketing, salario: 2000
Empleado => Nombre: Alejandra, departamento: Marketing, salario: 2000

```

Ilustración 45: Composite

Facade

El patrón de diseño Facade es un patrón estructural que se utiliza para simplificar la complejidad de un sistema. Imaginarse tener un sistema complejo con muchos subsistemas, cada uno con su propia interfaz. Si un cliente quiere interactuar con el sistema, tendría que conocer todas las interfaces de los subsistemas, lo que puede ser muy complicado. El patrón Facade proporciona una interfaz unificada para un conjunto de interfaces en un subsistema. La idea detrás de este patrón es proporcionar una interfaz simple para un subsistema complejo, reduciendo así la complejidad del sistema y minimizando las comunicaciones y dependencias entre los subsistemas.

D/046.cs

```
namespace Ejemplo {
//Patrón de diseño: Facade

    interface IFigura {
        void Dibujar();
    }

    class Circulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Dibujando un círculo");
        }
    }

    class Rectangulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Traza un rectángulo");
        }
    }

    class Triangulo : IFigura {
        public void Dibujar() {
            Console.WriteLine("Delinea un triángulo");
        }
    }

    class HacerFigura {
        private IFigura circulo;
        private IFigura rectangulo;
        private IFigura triangulo;

        public HacerFigura() {
            circulo = new Circulo();
            rectangulo = new Rectangulo();
            triangulo = new Triangulo();
        }
    }
}
```

```

    public void DibujaCirculo() {
        circulo.Dibujar();
    }

    public void DibujaRectangulo() {
        rectangulo.Dibujar();
    }

    public void DibujaTriangulo() {
        triangulo.Dibujar();
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        HacerFigura hacefigura = new();

        hacefigura.DibujaCirculo();
        hacefigura.DibujaRectangulo();
        hacefigura.DibujaTriangulo();
    }
}

```

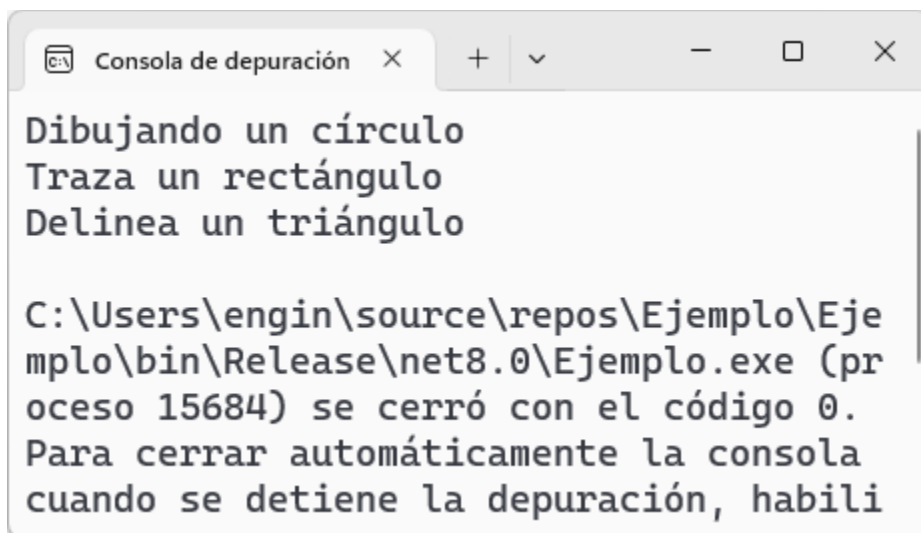


Ilustración 46: Facade

Modelo Vista Controlador

El patrón de diseño modelo vista controlador (MVC) es una forma de organizar una aplicación en tres componentes principales: el modelo, la vista y el controlador. Cada componente tiene una función específica y se comunica con los otros para lograr una interacción fluida entre el usuario y la aplicación. Una breve explicación de cada componente:

Modelo: Es el componente que gestiona los datos y la lógica de la aplicación. Se encarga de almacenar, manipular y validar los datos, así como de interactuar con fuentes externas como bases de datos o APIs. El modelo no tiene conocimiento de la interfaz de usuario, solo se ocupa de los datos.

Vista: Es el componente que muestra los datos al usuario. Se encarga de generar la interfaz gráfica de usuario (GUI). La vista recibe los datos del modelo a través del controlador y los presenta de forma atractiva y comprensible. La vista también puede capturar las acciones del usuario, como hacer clic en un botón o introducir un texto, y enviarlas al controlador.

Controlador: Es el componente que coordina la comunicación entre el modelo y la vista. Se encarga de procesar las peticiones del usuario, como solicitar una página o enviar un formulario, y de invocar al modelo para obtener o modificar los datos necesarios. El controlador también decide qué vista mostrar al usuario según el resultado del modelo.

D/047.cs

```
namespace Ejemplo {  
    //Patrón de diseño: Modelo Vista Controlador  
    class Gente {  
        public stringCodigo { get; set; }  
        public stringNombre { get; set; }  
    }  
  
    class ControladorGente {  
        private Gente modelo;  
        private VisorGente vista;  
  
        public ControladorGente(Gente modelo, VisorGente vista) {  
            this.modelo = modelo;  
            this.vista = vista;  
        }  
  
        public void setNombreGente(string nombre) {  
            modelo.Nombre = nombre;  
        }  
  
        public string getNombreGente() {  
            return modelo.Nombre;  
        }  
  
        public void setCodigoGente(string codigo) {
```

```

        modelo.Codigo = codigo;
    }

    public string getCodigoGente() {
        return modelo.Codigo;
    }

    public void ActualizarVista() {
        vista.ImprimeGente(modelo.Nombre, modelo.Codigo);
    }
}

class VisorGente {
    public void ImprimeGente(string Nombre, string Codigo) {
        Console.WriteLine("Gente: ");
        Console.WriteLine("Nombre: " + Nombre);
        Console.WriteLine("Código: " + Codigo);
    }
}

class Program {
    static void Main() {
        Gente modelo = TraeGenteBaseDatos();
        VisorGente vista = new();
        ControladorGente control = new(modelo, vista);

        control.ActualizarVista();
        control.setNombreGente("Laura");
        control.ActualizarVista();
    }

    private static Gente TraeGenteBaseDatos() {
        Gente Gente = new();
        Gente.Nombre = "Johanna";
        Gente.Codigo = "17123456";
        return Gente;
    }
}
}

```

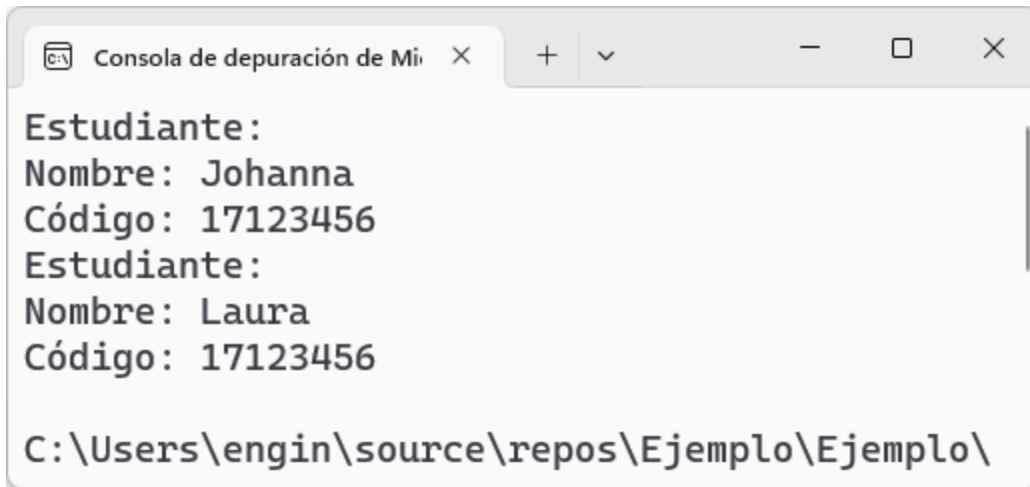



Ilustración 47: Modelo Vista Controlador

SOLID

SOLID es un conjunto de principios diseñados para mejorar el diseño y la mantenibilidad del código en la Programación Orientada a Objetos (POO). Estos son:

S: Single Responsibility Principle (Principio de Responsabilidad Única) Cada clase debe tener una única responsabilidad, es decir, debe realizar una sola tarea o propósito.

O: Open/Closed Principle (Principio Abierto/Cerrado) Las clases deben estar abiertas para ser extendidas, pero cerradas para modificaciones. Esto significa que puedes agregar nuevas funcionalidades sin cambiar el código existente.

L: Liskov Substitution Principle (Principio de Sustitución de Liskov) Los objetos de una clase derivada deben poder sustituir a los objetos de la clase base sin alterar el funcionamiento del programa.

I: Interface Segregation Principle (Principio de Segregación de Interfaces) Las interfaces deben ser específicas y pequeñas, de modo que las clases que implementan esas interfaces no se vean obligadas a usar métodos que no necesitan.

D: Dependency Inversion Principle (Principio de Inversión de Dependencias) Las clases deben depender de abstracciones y no de implementaciones concretas, favoreciendo el uso de interfaces o clases abstractas.

Ejemplo:

D/048.cs

```
namespace Ejemplo {  
    // S: Single Responsibility Principle (SRP)  
    // sólo se encarga de los datos del pedido.  
    public class Pedido {  
        public int Codigo { get; set; }  
        public decimal TotalCosto { get; set; }  
  
        public Pedido(int Codigo, decimal TotalCosto) {  
            this.Codigo = Codigo;  
            this.TotalCosto = TotalCosto;  
        }  
    }  
}
```

```

// Clase con la responsabilidad de persistir los pedidos
// se encarga de guardar los pedidos, separando la responsabilidad
public class PersistePedidos {
    public void Guardar(Pedido objPedido) {
        Console.WriteLine("Pedido: " + objPedido.Codigo + " guardado con
un total de: " + objPedido.TotalCosto);
    }
}

// O: Open/Closed Principle (OCP)
//La interfaz `IDescuento` permite extender el sistema con nuevos tipos
de descuento
//(`SinDescuento`, `DescuentoTemporada`) sin modificar las clases
existentes.
public interface IDescuento {
    decimal AplicaDescuento(decimal TotalCosto);
}

public class SinDescuento : IDescuento {
    public decimal AplicaDescuento(decimal TotalCosto) {
        return TotalCosto;
    }
}

public class DescuentoTemporada : IDescuento {
    public decimal AplicaDescuento(decimal TotalCosto) {
        return TotalCosto * 0.9m; // 10% de descuento
    }
}

// L: Liskov Substitution Principle (LSP)
//La clase abstracta `Notificacion` asegura que sus subclases
//(`EmailNotificacion`, `SmsNotificacion`) sean intercambiables sin
afectar el comportamiento.
public abstract class Notificacion {
    public abstract void Notificar(string Mensaje);
}

public class EmailNotificacion : Notificacion {
    public override void Notificar(string Mensaje) {
        Console.WriteLine("Correo enviado: " + Mensaje);
    }
}

public class SmsNotificacion : Notificacion {
    public override void Notificar(string Mensaje) {
        Console.WriteLine("SMS enviado: " + Mensaje);
    }
}

```

```

    }

    // I: Interface Segregation Principle (ISP)
    // Las interfaces separadas, como `IProcesoPago`, aseguran que
    // las clases solo implementen métodos que necesitan
    // (`TarjetaCredito`, `PorPayPal`)
    public interface IProcesoPago {
        void Pago(decimal Precio);
    }

    public class TarjetaCredito : IProcesoPago {
        public void Pago(decimal Precio) {
            Console.WriteLine("Pago con tarjeta crédito de: " + Precio + " fue
procesado.");
        }
    }

    public class PorPayPal : IProcesoPago {
        public void Pago(decimal Precio) {
            Console.WriteLine("Pago con PayPal de: " + Precio + " fue
procesado.");
        }
    }

    // D: Dependency Inversion Principle (DIP)
    // La clase `ServicioPedido` no depende de implementaciones concretas,
    // sino de abstracciones (`IDescuento`, `Notificacion`, `IProcesoPago`),
    // lo que mejora la flexibilidad y el testeo
    public class ServicioPedido {
        private readonly IDescuento _descuento;
        private readonly Notificacion _notificacion;
        private readonly PersistePedidos _repositorio;
        private readonly IProcesoPago _formadePago;

        public ServicioPedido(IDescuento descuento, Notificacion
notificacion, PersistePedidos repositorio, IProcesoPago formadePago) {
            _descuento = descuento;
            _notificacion = notificacion;
            _repositorio = repositorio;
            _formadePago = formadePago;
        }

        public void ProcesarPedido(Pedido objPedido) {
            // Aplicar descuento
            objPedido.TotalCosto =
_descuento.AplicaDescuento(objPedido.TotalCosto);

            // Procesar pago

```

```

        _formadePago.Pago(objPedido.TotalCosto);

        // Guardar pedido
        _repositorio.Guardar(objPedido);

        // Enviar notificación
        _notificacion.Notificar("Pedido " + objPedido.Codigo + " procesado
exitósamente con un total de: " + objPedido.TotalCosto);
    }
}

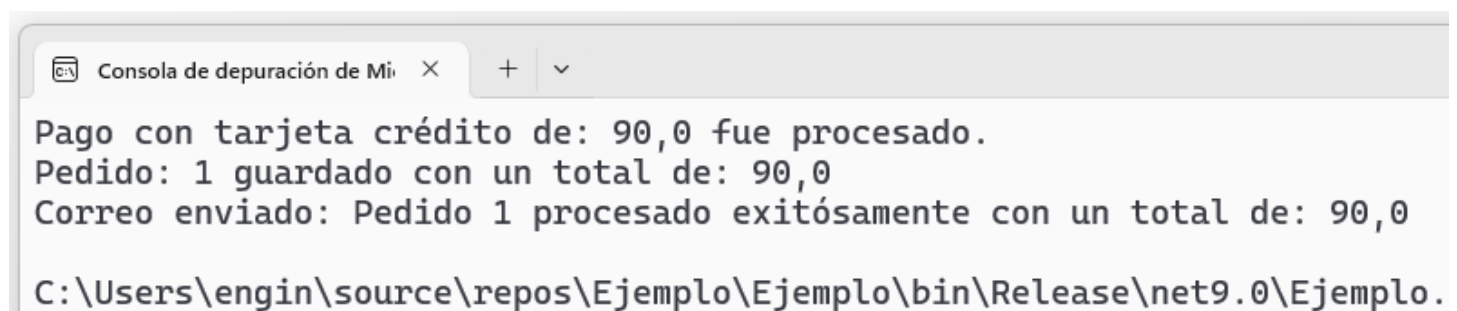
// Uso
class Program {
    static void Main() {
        var objPedido = new Pedido(1, 100m);

        // Inyectar dependencias
        var Descuento = new DescuentoTemporada();
        var Notificacion = new EmailNotificacion();
        var Persistencia = new PersistePedidos();
        var MododePago = new TarjetaCredito();

        var objServicioPedido = new ServicioPedido(Descuento,
Notificacion, Persistencia, MododePago);

        // Procesar pedido
        objServicioPedido.ProcesarPedido(objPedido);
    }
}

```



```

Consola de depuración de Mi
Pago con tarjeta crédito de: 90,0 fue procesado.
Pedido: 1 guardado con un total de: 90,0
Correo enviado: Pedido 1 procesado exitósamente con un total de: 90,0
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Release\net9.0\Ejemplo.

```

Ilustración 48: Uso de SOLID

Arreglos de objetos

Es posible tener un conjunto de objetos de la misma clase.

D/049.cs

```
namespace Ejemplo
{
    class Valores {
        private int Entero;
        private double ValorReal;
        private bool Booleano;
        private char Caracter;
        private string Cadena;

        public Valores(int entero, double valorReal, bool booleano, char
caracter, string cadena) {
            Entero = entero;
            ValorReal = valorReal;
            Booleano = booleano;
            Caracter = caracter;
            Cadena = cadena;
        }

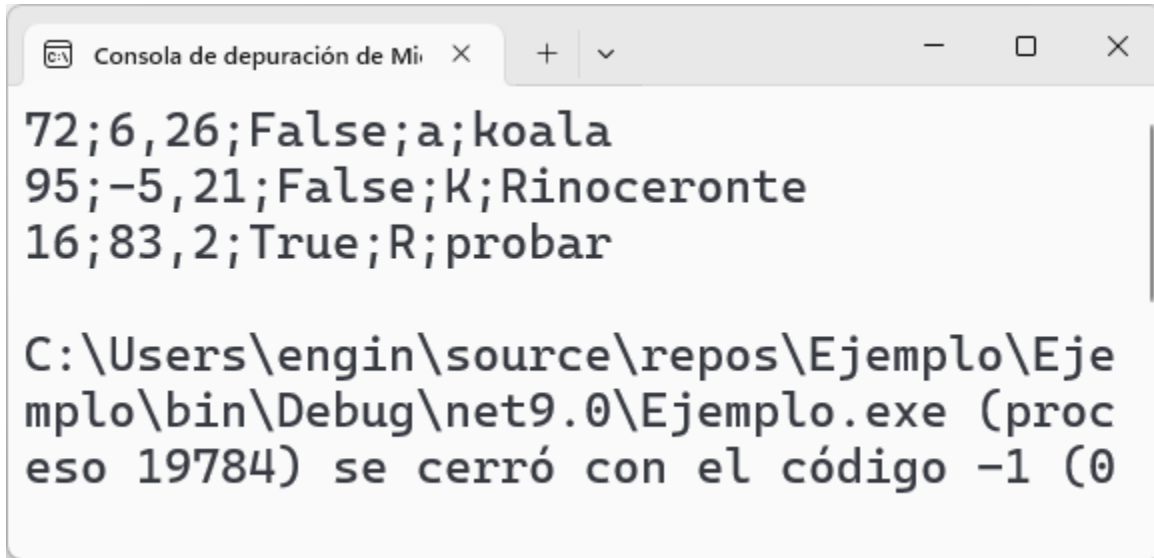
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine(Entero + ";" + ValorReal + ";" + Booleano + ";"
+ Caracter + ";" + Cadena);
        }
    }

    internal class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            //Arreglo unidimensional de objetos
            Valores[] objetos = new Valores[10];

            //Se crean los objetos
            objetos[0] = new Valores(16, 83.2, true, 'R', "probar");
            objetos[1] = new Valores(72, 6.26, false, 'a', "koala");
            objetos[2] = new Valores(95, -5.21, false, 'K', "Rinoceronte");

            //Se imprimen los objetos
            objetos[1].Imprime();
            objetos[2].Imprime();
            objetos[0].Imprime();
        }
    }
}
```

```
        //¿Que pasaría aquí? Un mensaje de error porque el objeto no ha  
        sido creado  
        //objetos[4].Imprime();  
    }  
}  
}
```



```
72;6,26;False;a;koala  
95;-5,21;False;k;Rinoceronte  
16;83,2;True;R;probar  
  
C:\Users\engin\source\repos\Ejemplo\Ejemplo\bin\Debug\net9.0\Ejemplo.exe (proceso 19784) se cerró con el código -1 (0)
```

Ilustración 49: Arreglo de objetos

Llenado con ciclos

Creando conjunto de objetos usando ciclos

D/050.cs

```
namespace Ejemplo
{
    class Valores {
        private int Entero;
        private double ValorReal;

        public Valores(int entero, double valorReal) {
            Entero = entero;
            ValorReal = valorReal;
        }

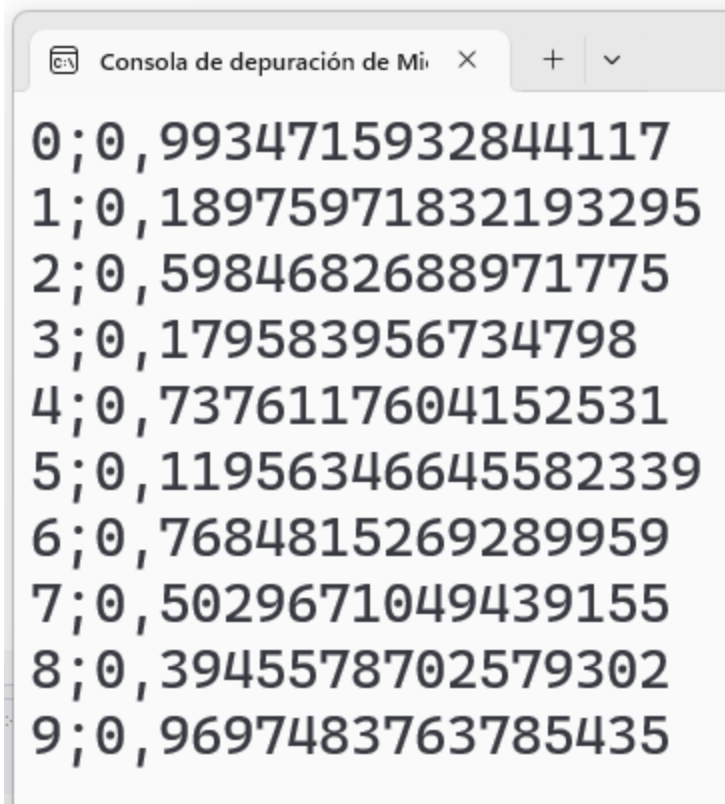
        public void Imprime() {
            Console.WriteLine(Entero + ";" + ValorReal);
        }
    }

    internal class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            //Arreglo unidimensional de objetos
            Valores[] objetos = new Valores[10];

            Random Azar = new();

            //Se crean los objetos
            for (int Cont=0; Cont < objetos.Length; Cont++)
                objetos[Cont] = new Valores(Cont, Azar.NextDouble());

            //Se imprimen los objetos
            for (int Cont = 0; Cont < objetos.Length; Cont++)
                objetos[Cont].Imprime();
        }
    }
}
```

The image shows a screenshot of a web browser's developer console. The console title bar reads "Consola de depuración de Mi" followed by a close button (X) and a dropdown menu with a plus sign (+) and a downward arrow (v). The console contains ten lines of text, each representing a coordinate pair in the format "index;value". The values are 16-digit integers. The lines are as follows:

- 0;0,9934715932844117
- 1;0,18975971832193295
- 2;0,5984682688971775
- 3;0,179583956734798
- 4;0,7376117604152531
- 5;0,11956346645582339
- 6;0,7684815269289959
- 7;0,5029671049439155
- 8;0,3945578702579302
- 9;0,9697483763785435

Ordenando

Ordenando los objetos dentro de un arreglo dependiendo del valor de algún atributo.

D/051.cs

```
namespace Ejemplo
{
    class Valores {
        public int Entero;
        public double ValorReal;

        public Valores(int entero, double valorReal) {
            Entero = entero;
            ValorReal = valorReal;
        }

        public void Imprime() {
            Console.WriteLine(Entero + ";" + ValorReal);
        }
    }

    internal class Program
    {
        static void Main()
        {
            //Arreglo unidimensional de objetos
            Valores[] objetos = new Valores[20];

            Random Azar = new();

            //Se crean los objetos
            for (int Cont=0; Cont < objetos.Length; Cont++)
                objetos[Cont] = new Valores(Azar.Next(100), Azar.NextDouble());

            //Imprime los objetos
            Console.WriteLine("Arreglo de objetos original");
            for (int Cont = 0; Cont < objetos.Length; Cont++)
                objetos[Cont].Imprime();

            //Se procede a ordenar usando ShellSort
            Shell(objetos);

            //Imprime los objetos
            Console.WriteLine("\r\nArreglo de objetos ordenado por atributo
entero");
            for (int Cont = 0; Cont < objetos.Length; Cont++)
```

```

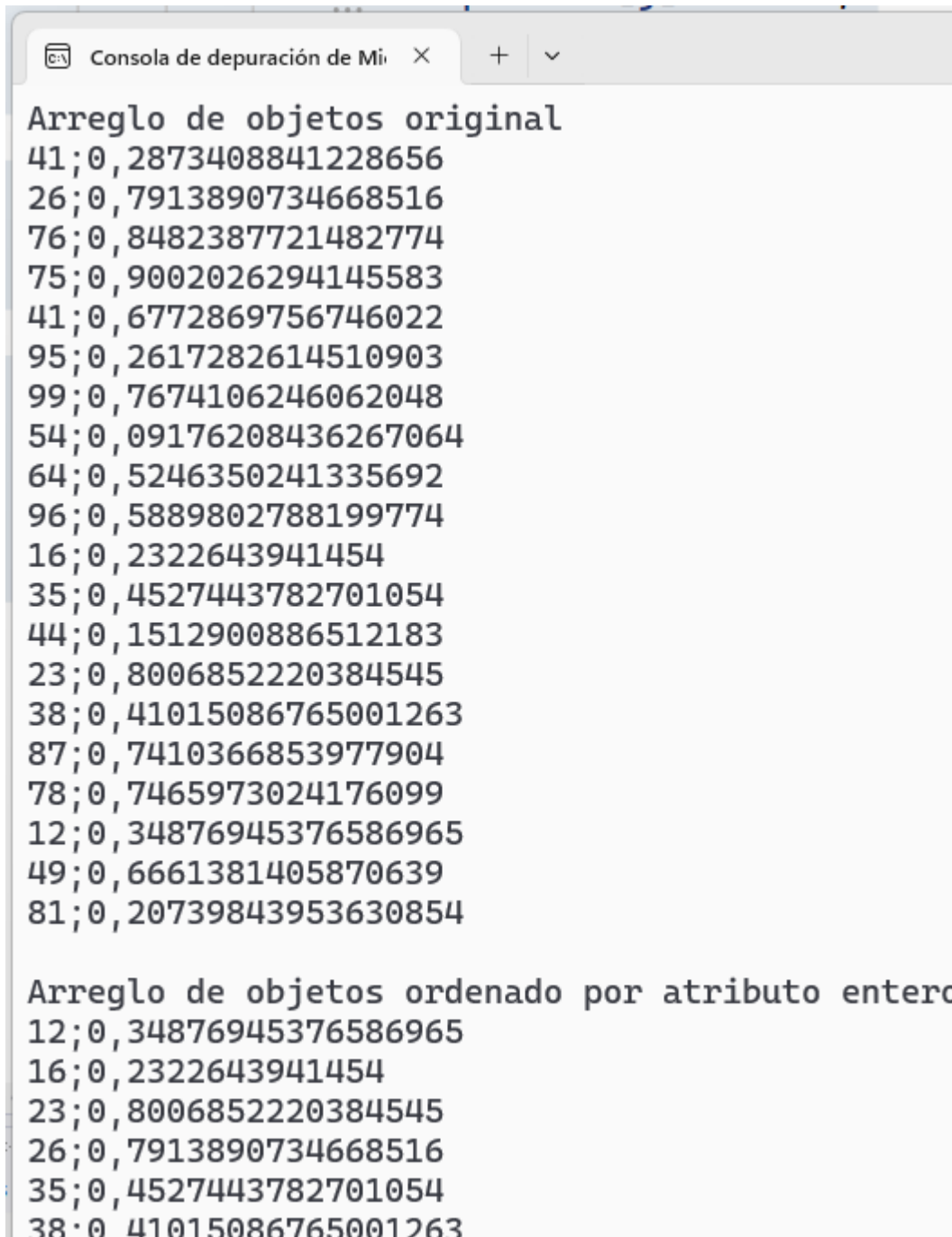
        objetos[Cont].Imprime();
    }

    //Ordenamiento por Shell
    static void Shell(Valores[] arr) {
        int incr = arr.Length;
        do {
            incr /= 2;
            for (int k = 0; k < incr; k++) {
                for (int i = incr + k; i < arr.Length; i += incr) {
                    int j = i;
                    while (j - incr >= 0 && arr[j].Entero < arr[j -
incr].Entero) {
                        int tmp = arr[j].Entero;
                        arr[j].Entero = arr[j - incr].Entero;
                        arr[j - incr].Entero = tmp;

                        double tmp2 = arr[j].ValorReal;
                        arr[j].ValorReal = arr[j - incr].ValorReal;
                        arr[j - incr].ValorReal = tmp2;

                        j -= incr;
                    }
                }
            }
        } while (incr > 1);
    }
}

```



```
Consola de depuración de Mi X + v

Arreglo de objetos original
41;0,2873408841228656
26;0,7913890734668516
76;0,8482387721482774
75;0,9002026294145583
41;0,6772869756746022
95;0,2617282614510903
99;0,7674106246062048
54;0,09176208436267064
64;0,5246350241335692
96;0,5889802788199774
16;0,2322643941454
35;0,4527443782701054
44;0,1512900886512183
23;0,8006852220384545
38;0,41015086765001263
87;0,7410366853977904
78;0,7465973024176099
12;0,34876945376586965
49;0,6661381405870639
81;0,20739843953630854

Arreglo de objetos ordenado por atributo entero
12;0,34876945376586965
16;0,2322643941454
23;0,8006852220384545
26;0,7913890734668516
35;0,4527443782701054
38;0,41015086765001263
```

Ilustración 50: Ordenando arreglo de objetos