

## **TEMA8.**

# **PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I**

## **RECOMENDACIONES DE ESTUDIO**

PROGRAMACIÓN  
CFGs DAW

Carlos Cacho  
Raquel Torres  
[carlos.cacho@ceedcv.es](mailto:carlos.cacho@ceedcv.es)  
[raquel.torres@ceedcv.es](mailto:raquel.torres@ceedcv.es)

## UD08. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I

### 1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

1. Toda la primera evaluación.

### 2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta unidad son:

- Aplicar los conceptos generales de la programación orientada a objetos.
- Definición de clases y creación de objetos utilizando Java.
- Desarrollar aplicaciones utilizando objetos en Java.

### 3. CONTENIDOS

1. Fundamentos de una clase
2. Objetos
3. Tipos de acceso a los miembros de una clase
4. Métodos
5. Constructores
6. Constantes de clase y de objeto
7. Arrays de objetos

### 4. EJERCICIOS Y TAREAS

Es importante leer atentamente los apuntes, os recomendamos que realicéis la totalidad de los ejercicios, aunque como ya hemos comentado anteriormente, los ejercicios de cada tema son voluntarios y no evaluables.

Recordad que debéis intentar realizar los ejercicios solos, y cuando os atasquéis mirad los foros, y entended el por qué.

#### Licencia



**Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.