

Programación orientada a objetos en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020



1. Uso básico de objetos
2. Encapsulación
3. Miembros no estáticos
4. Miembros estáticos

1. Uso básico de objetos

1.1 Instanciación

1.2 Referencias

1.3 Comparación de objetos

1.4 Destrucción de objetos

1.1. Instanciación

1.1.1 `new`

1.1.2 `getClass()`

1.1.3 `instanceof`

1.2. Referencias

1.2.1 `null`

1.3. Comparación de objetos

1.3.1 `equals()`

1.3.2 `hashCode()`

1.4. Destrucción de objetos

1.4.1 Recolección de basura

2. Encapsulación

2.1 Visibilidad

2.1. Visibilidad

2.1.1 Pública

2.1.2 Privada

2.1.3 Por defecto

3. Miembros no estáticos

3.1 Atributos

3.2 Métodos

3.1. Atributos

3.1.1 Acceso y modificación

3.1.2 Atributos finales

3.2. Métodos

3.2.1 Referencia `this`

3.2.2 Constructores y destructores

3.2.3 Accesores y mutadores

3.2.4 Sobrecarga

3.2.5 Ámbito de un identificador

3.2.6 Resolución de identificadores

4. Miembros estáticos

4.1 Métodos estáticos

4.2 Atributos estáticos

4.3 Atributos estáticos finales

4.1. Métodos estáticos

4.2. Atributos estáticos

4.3. Atributos estáticos finales