

Programación orientada a objetos

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Introducción	3
1.1. Perspectiva histórica	3
1.2. Lenguajes orientados a objetos	3
2. Conceptos básicos	3
2.1. Clase	3
2.2. Objeto	3
2.3. Identidad	3
2.4. Estado	3
2.5. Propiedad	3
2.6. Paso de mensajes	3
2.7. Método	3
2.8. Encapsulación	3
2.9. Herencia	3
2.10. Polimorfismo	3
3. Uso básico de objetos	3
3.1. Instanciación	3
3.2. Propiedades	3
3.3. Referencias	3
3.4. Clonación de objetos	3
3.5. Comparación de objetos	3
3.6. Destrucción de objetos	3
3.7. Métodos	3
3.8. Constantes	3
4. Clases básicas	3
4.1. Cadenas	3
4.2. Arrays	4
4.3. Clases <i>wrapper</i>	4
5. Lenguaje UML	4
5.1. Diagramas de clases	4
5.2. Diagramas de objetos	4

5.3. Diagramas de secuencia 4

1. Introducción

1.1. Perspectiva histórica

1.2. Lenguajes orientados a objetos

2. Conceptos básicos

2.1. Clase

2.2. Objeto

2.2.1. La antisimetría dato-objeto

2.3. Identidad

2.4. Estado

2.5. Propiedad

2.6. Paso de mensajes

2.7. Método

2.8. Encapsulación

2.9. Herencia

2.10. Polimorfismo

3. Uso básico de objetos

3.1. Instanciación

3.1.1. `new`

3.1.2. `instanceof`

3.2. Propiedades

3.2.1. Acceso y modificación

3.3. Referencias

3

3.4. Clonación de objetos

3.5. Comparación de objetos

3.6. Destrucción de objetos

4.1.2. Mutables

4.1.2.1. `StringBuffer`

4.1.2.2. `StringBuilder`

4.1.3. Conversión a `String`

4.2. *Arrays*

4.3. Clases *wrapper*

4.3.1. Conversiones de empaquetado/desempaquetado (*boxing/unboxing*)

5. Lenguaje UML

5.1. Diagramas de clases

5.2. Diagramas de objetos

5.3. Diagramas de secuencia