

Programación orientada a objetos en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021



Generado el 2 de enero de 2021 a las 20:13:00

1. Uso básico de objetos
2. Clases y objetos básicos en Java

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. Clases y objetos básicos en Java

2.1 Clases envolventes (*wrapper*)

2.2 Cadenas

2.3 Arrays

2.1. Clases envolventes (*wrapper*)

2.1.1 *Boxing y Unboxing*

2.2. Cadenas

2.2.1 Inmutables

2.2.2 Mutables

2.2.3 Conversión a `String`

2.2.4 Concatenación de cadenas

2.2.5 Comparación de cadenas

2.2.6 Diferencias entre literales cadena y objetos `String`

2.3. Arrays