

# Programación orientada a objetos en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. Uso básico de objetos</b>	<b>2</b>
1.1. Instanciación . . . . .	2
1.1.1. <code>new</code> . . . . .	2
1.1.2. <code>getClass()</code> . . . . .	2
1.1.3. <code>instanceof</code> . . . . .	2
1.2. Referencias . . . . .	2
1.2.1. <code>null</code> . . . . .	2
1.3. Comparación de objetos . . . . .	2
1.3.1. <code>equals()</code> . . . . .	2
1.3.2. <code>hashCode()</code> . . . . .	2
1.4. Destrucción de objetos . . . . .	2
1.4.1. Recolección de basura . . . . .	2
<b>2. Encapsulación</b>	<b>2</b>
2.1. Visibilidad . . . . .	2
2.1.1. Pública . . . . .	2
2.1.2. Privada . . . . .	2
2.1.3. Por defecto . . . . .	2
<b>3. Miembros no estáticos</b>	<b>2</b>
3.1. Atributos . . . . .	3
3.1.1. Acceso y modificación . . . . .	3
3.1.2. Atributos finales . . . . .	3
3.2. Métodos . . . . .	3
3.2.1. Referencia <code>this</code> . . . . .	3
3.2.2. Constructores y destructores . . . . .	3
3.2.3. Accesores y mutadores . . . . .	3
3.2.4. Sobrecarga . . . . .	3
3.2.5. Ámbito de un identificador . . . . .	3
3.2.6. Resolución de identificadores . . . . .	3
<b>4. Miembros estáticos</b>	<b>3</b>
4.1. Métodos estáticos . . . . .	3

4.2. Atributos estáticos . . . . .	3
4.3. Atributos estáticos finales . . . . .	3

## 1. Uso básico 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

#### 2.1.1. Pública

#### 2.1.2. Privada

#### 2.1.3. Por defecto

## 3. Miembros no estáticos

### 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