

# Programación modular II

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

## Índice general

<b>1. Las clases como módulos</b>	<b>1</b>
1.1. Interfaz de una clase . . . . .	1
1.2. Métodos <i>getter</i> y <i>setter</i> . . . . .	1
<b>2. Interfaces</b>	<b>1</b>
2.1. Definición de interfaces . . . . .	1
2.2. Implementación de interfaces . . . . .	1
2.3. Las interfaces como tipos . . . . .	1
2.4. Conversiones entre interfaces . . . . .	2
2.5. Métodos predeterminados . . . . .	2
2.6. Ejemplo: Interfaz <code>CharSequence</code> . . . . .	2
2.7. Ejemplo: Clonación de objetos . . . . .	2
2.7.1. <code>Cloneable</code> . . . . .	2
2.7.2. <code>Object.clone()</code> . . . . .	2
2.7.3. Constructor de copia . . . . .	2
<b>3. Paquetes y módulos</b>	<b>2</b>

## 1. Las clases como módulos

### 1.1. Interfaz de una clase

### 1.2. Métodos *getter* y *setter*

## 2. Interfaces

### 2.1. Definición de interfaces

### 2.2. Implementación de interfaces

### 2.3. Las interfaces como tipos

## 2.4. Conversiones entre interfaces

## 2.5. Métodos predeterminados

## 2.6. Ejemplo: Interfaz `CharSequence`

## 2.7. Ejemplo: Clonación de objetos

### 2.7.1. `Cloneable`

### 2.7.2. `Object.clone()`

### 2.7.3. Constructor de copia

## 3. Paquetes y módulos