

Programación modular II

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Las clases como módulos	1
1.1. Interfaz de una clase	1
1.2. Métodos <i>getter</i> y <i>setter</i>	1
2. Interfaces	1
2.1. Definición de interfaces	1
2.2. Implementación de interfaces	2
2.3. Las interfaces como tipos	2
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
3. Paquetes y módulos	2

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