

Programación orientada a objetos

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Introducción	2
1.1. Perspectiva histórica	2
1.2. Lenguajes orientados a objetos	2
2. Conceptos básicos	2
2.1. Clase	2
2.2. Objeto	2
2.2.1. La antisimetría dato-objeto	2
2.3. Identidad	2
2.4. Estado	2
2.5. Propiedad	2
2.6. Paso de mensajes	2
2.7. Método	2
2.8. Encapsulación	2
2.9. Herencia	2
2.10. Polimorfismo	2
3. Uso básico de objetos	3
3.1. Instanciación	3
3.1.1. <code>new</code>	3
3.1.2. <code>instanceof</code>	3
3.2. Propiedades	3
3.2.1. Acceso y modificación	3
3.3. Referencias	3
3.4. Clonación de objetos	3
3.5. Comparación de objetos	3
3.6. Destrucción de objetos	3
3.6.1. Recolección de basura	3
3.7. Métodos	3
3.8. Constantes	3
4. Clases básicas	3
4.1. Cadenas	3
4.1.1. Inmutables	3

4.1.2. Mutables	3
4.1.3. Conversión a <i>String</i>	4
4.2. <i>Arrays</i>	4
4.3. Clases <i>wrapper</i>	4
4.3.1. Conversiones de empaquetado/desempaquetado (<i>boxing/unboxing</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

3.4. Clonación de objetos

3.5. Comparación de objetos

3.6. Destrucción de objetos

3.6.1. Recolección de basura

3.7. Métodos

3.8. Constantes

4. Clases básicas

4.1. Cadenas

4.1.1. Inmutables

4.1.1.1. `String`

4.1.2. Mutables

4.1.2.1. `StringBuffer`

4.1.2.2. `StringBuilder`

4.1.2.3. `StringTokenizer`

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