

# Diseño de clases en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021



Generado el 29 de marzo de 2021 a las 20:59:00

1. Encapsulación
2. Miembros no estáticos
3. Miembros estáticos

# 1. Encapsulación

## 1.1 Visibilidad

## 1.1. Visibilidad

1.1.1 Pública

1.1.2 Privada

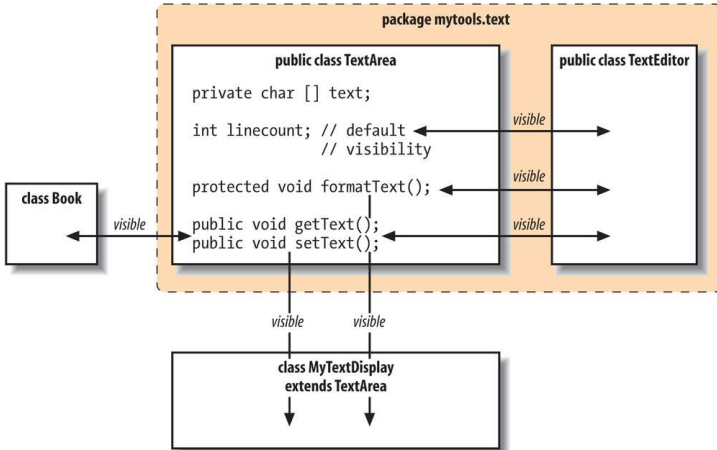
1.1.3 Por defecto

# Visibilidad

- ▶ La visibilidad de los miembros de una clase se puede establecer usando los llamados **modificadores de acceso**.
- ▶ Los miembros de una clase pueden tener uno de estos cuatro tipos de visibilidades:
  - **Visibilidad *predeterminada* (*por defecto* o *default*)**: el miembro es accesible desde el interior de la clase en la que se ha definido y también desde otras clases que pertenezcan al mismo *paquete*.
  - **Visibilidad *pública***: el miembro es accesible desde el interior de la clase en la que se ha definido y también desde fuera de la misma (siempre que la clase en sí también sea accesible).
  - **Visibilidad *privada***: el miembro sólo es accesible desde el interior de la clase en la que se ha definido.
  - **Visibilidad *protegida***: el miembro es accesible desde el interior de la clase en la que se ha definido y también desde sus subclases (aunque se hayan definido en paquetes distintos).

- ▶ La visibilidad que queremos que tenga un determinado miembro se indica mediante los llamados **modificadores de acceso**.
- ▶ Los **modificadores de acceso** son palabras clave que acompañan a la declaración de un miembro y que sirven para indicar la visibilidad deseada para ese miembro.
- ▶ La forma de indicar que se desea que un miembro tenga visibilidad predeterminada es no usar ningún modificador de acceso en su declaración.
- ▶ Para el resto de visibilidades existe un **modificador de acceso** que puede ir acompañando a la **declaración de cada miembro**:

Visibilidad	Modificador de acceso
Pública	<code>public</code>
Privada	<code>private</code>
Protegida	<code>protected</code>
Predeterminada	<i>(ninguno)</i>



Visibilidades en Java

## 2. Miembros no estáticos

### 2.1 Atributos

### 2.2 Métodos



## 2.1. Atributos

2.1.1 Acceso y modificación

2.1.2 Atributos finales

## 2.2. Métodos

2.2.1 Referencia `this`

2.2.2 Constructores y destructores

2.2.3 Accesores y mutadores

2.2.4 Sobrecarga

2.2.5 Ámbito de un identificador

2.2.6 Resolución de identificadores

## 3. Miembros estáticos

3.1 Métodos estáticos

3.2 Atributos estáticos

3.3 Atributos estáticos finales

## 3.1. Métodos estáticos

## 3.2. Atributos estáticos

### 3.3. Atributos estáticos finales