

Programación orientada a objetos en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2019/2020

Índice general

1. Uso básico de objetos	2
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
2. Encapsulación	2
2.1. Visibilidad	2
2.1.1. Pública	2
2.1.2. Privada	2
2.1.3. Por defecto	2
3. Miembros no estáticos	2
3.1. Atributos	2
3.1.1. Acceso y modificación	2
3.1.2. Atributos finales	2
3.2. Métodos	2
3.2.1. Referencia <code>this</code>	2
3.2.2. Constructores y destructores	2
3.2.3. Accesores y mutadores	2
3.2.4. Sobrecarga	3
3.2.5. Ámbito de un identificador	3
3.2.6. Resolución de identificadores	3
4. Miembros estáticos	3
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