

# Programación orientada a objetos en Java

Ricardo Pérez López

IES Doñana, curso 2020/2021



1. Uso básico de objetos
2. Encapsulación
3. Miembros no estáticos
4. Miembros estáticos

# 1. Uso básico de objetos

1.1 Instanciación

1.2 Referencias

1.3 Comparación de objetos

1.4 Destrucción 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. Visibilidad

2.1.1 Pública

2.1.2 Privada

2.1.3 Por defecto

## 3. Miembros no estáticos

### 3.1 Atributos

### 3.2 Métodos

## 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

## 4.1. Métodos estáticos

## 4.2. Atributos estáticos

## 4.3. Atributos estáticos finales