

```
_XML', false);  
"5.2", PHP_VERSION, ">")) {  
    greater is required!!!");  
ed("pcre")) {  
    requires the pcre extension to php  
);  
ROOT.'/includes/autoloader.inc.php'  
tion  
ROOT.'/config.php';  
I_CONFIG_FILE') || !defined('PSI_  
emplate("/templates/html/error_co  
fetch();  
out javascript
```

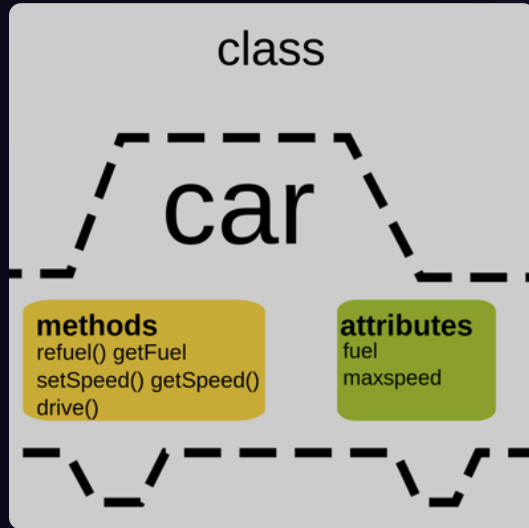
Clases, Objetos y Constructores en C#

Aprenda los conceptos esenciales de programación orientada a objetos en C#. Explore cómo crear, instanciar y usar clases y objetos, junto con el uso de constructores. ¡Veamos algunos ejemplos de código y obtengamos una lista limpia de conceptos principales!



by Danilo

Clases y Objetos en C#



¿Qué son las clases y objetos?

Las clases son tipos de datos que definen un objeto, mientras que un objeto es una instancia de una clase.

A screenshot of a Visual Studio IDE showing C# code. The code defines a `ParentClass` with a `Data` property and a `PrintData` method. It then defines a `ChildClass` that inherits from `ParentClass` and overrides the `PrintData` method. The `main` method creates an instance of `ChildClass` and calls `PrintData`.

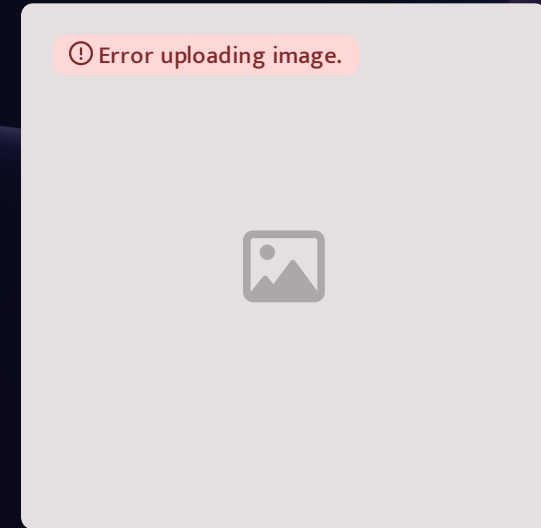
```
class ParentClass {
    Data(int a) {
        a = a;
    }
    void PrintData() {
        Console.WriteLine("Value of a is " + a);
    }
}

class ChildClass : ParentClass {
    void PrintData() {
        Console.WriteLine("Value of a is " + a);
    }
}

static void main(String[] args) {
    ChildClass obj = new ChildClass();
    obj.PrintData();
}
```

Herencia de Clases

Es posible crear una clase heredada de otra existente, para heredar sus propiedades y métodos.



Campos y Métodos

Las clases tienen campos (variables) y métodos (acciones), que definen el comportamiento y las características del objeto.

Sintaxis Básica de una Clase

1

Estructura de una clase

Una clase comienza con la palabra clave “class” seguida por el nombre de la clase y un bloque de código que define los campos y métodos.

2

Modificadores de acceso

Los campos y métodos pueden tener modificadores de acceso como public, private o protected.

3

Convenciones de nombres

Los nombres de las clases, campos y métodos deben seguir ciertas convenciones de nomenclatura.

Creación de Objetos a partir de una Clase

Creación

Los objetos se crean utilizando el operador "new" seguido del nombre de la clase.

Instanciación

La creación de objetos se llama "instanciación", ya que cada instancia del objeto tiene su propia memoria y valores de campo.

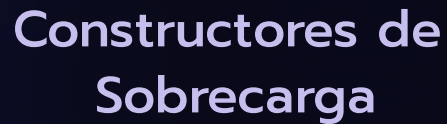
Propiedades de los objetos

Cada objeto tiene sus propias propiedades, valores de campo y métodos, aunque estén basados en la misma clase.

CONSTRUCTORS

IN JAVA

Los constructores son métodos especiales de una clase que se utilizan para inicializar objetos.

[illegible]

En una clase heredada, es posible llamar al constructor de la clase base utilizando la palabra clave "base".

Ejemplos de Código en C#

Crear Objeto

```
MiClase obj = new MiClase();
```

1

Crear una Clase

```
class MiClase { }
```

2

3

Constructor Sobrecarga

```
class MiClase { public MiClase(int x) { } }
```

Lista Limpia de Conceptos Principales

- Las clases son tipos de datos que definen un objeto.
- Los campos y métodos definen el comportamiento y características del objeto.
- Los objetos se crean con el operador "new" seguido del nombre de la clase.
- Los constructores son métodos especiales utilizados para inicializar objetos.
- Es posible definir múltiples constructores para la misma clase.