

Objetos

Se les llama también **instancias de clase**. Este término procede del inglés *instance* que realmente significa *ejemplar*. Así un objeto sería un ejemplar de una clase. Sin embargo el éxito de la mala traducción de la palabra *instance* ha conseguido que de manera más habitual, los programadores usen términos como **instancia** o **instanciar**.

Los objetos son entidades en sí de la clase. Un objeto se crea utilizando el llamado **constructor** de la clase. El constructor es el método que permite iniciar el objeto.

El objeto realmente es la información que se guarda en memoria, acceder a esa información es posible realmente gracias a una referencia al objeto.

Creación de objetos

La creación del objeto se hace con el operador **new**:

```
Clase objeto=new Clase();
```

Ejemplo:

```
Noria miNoria=new Noria();
```

Acceso a las propiedades del objeto

Para poder acceder a los atributos de un objeto, se utiliza esta sintaxis:

```
objeto.atributo
```

Por ejemplo:

```
miNoria.radio
```

Para asignar valores a una propiedad, podemos hacerlo así:

```
miNoria.radio=9;
```

Métodos

Los métodos se utilizan de la misma forma que los atributos, excepto porque los métodos poseen siempre paréntesis, dentro de los cuales pueden ir valores necesarios para la ejecución del método (parámetros):

objeto.método(argumentosDelMétodo)

Los métodos siempre tienen paréntesis (es la diferencia con las propiedades) y dentro de los paréntesis se colocan los argumentos del método. Que son los datos que necesita el método para funcionar. Por ejemplo:

```
miNoria.gira(5);
```

Lo cual podría hacer que la Noria avance a 5 Km/h.