

Métodos

Un método es una llamada a una operación de un determinado objeto. Al realizar esta llamada (también se le llama enviar un mensaje), el control del programa pasa a ese método y lo mantendrá hasta que el método finalice. La mayoría de métodos devuelven un resultado (gracias a la palabra **return**), por ello cuando se define el método hay que indicar el tipo de datos al que pertenece el resultado del mismo. Si el método no devuelve ningún resultado se indica como tipo de datos a devolver el tipo **void** (void significa vacío). Los métodos son los equivalentes de las funciones de la programación modular clásica. De hecho un método es una función, sólo que esa función está asociada a una clase, por lo que se convierte en una operación que esa clase es capaz de realizar. Cuando una clase ya tiene definido sus métodos, es posible invocarles utilizando los objetos definidos de esa clase. En esa invocación, se deben indicar los **parámetros** (o **argumentos**) que cada método requiere para poder realizar su labor.

Definir métodos

Es importante entender perfectamente la función de un método. Un método no es más que un código que realiza una determinada operación en un objeto. Para ello necesitamos definir:

Sus especificadores de alcance o visibilidad. Si el alcance es privado, el método sólo se podrá utilizar dentro de otro método en la misma clase; si el público podrá ser invocado desde cualquier clase; si es protegido desde la propia clase y sus descendientes y si es amigable, desde clases que estén en el mismo paquete.

El tipo de datos o de objeto que devuelve. Si el resultado del método es un número entero, o un booleano, o un String o un objeto de una clase determinada, etc. Si el método no devuelve valor alguno se debe indicar como tipo el valor **void**.

El identificador del método. Cumple las mismas reglas que los identificadores de variable y también deben empezar una letra en minúscula.

Los parámetros. Los métodos pueden necesitar datos para realizar su tarea. Dichos parámetros en realidad son una lista de variables u objetos y los tipos o clases de los mismos. La existencia de esas variable su objetos está ligada a la del propio método; es decir, cuando el método finaliza, los parámetros se eliminan.

El cuerpo del método. Es decir el código que permite al método realizar su tarea. Es lo más complicado. Dentro de ese código se pueden declarar variables, objetos y utilizar cualquier conjunto de instrucciones de Java, así como invocar a métodos de otras clases y objetos (si disponemos de visibilidad para ello). El valor resultado del método se realiza mediante la instrucción **return**.