1. Tarjeta de responsabilidades
   1. Descripción del problema
   2. Describir la salida
      1. Qué necesita como entrada
      2. Qué debe hacer la clase
      3. Que info. requiere
2. Identificadores: son los nombres básicos en Java (como se escriben)
   1. General / miDisco
   2. Clases e interfaces / Reloj
   3. Variables / contador
   4. Métodos o funciones / muestraDisco
   5. Constantes /NOMBRE
3. Tipos de campo
   1. Primitivos – No pueden subdividirse
      1. Enteros
         1. Long - 64 bits enteros grandes
         2. Int – (por omisión) 32 bits enteros grandes
         3. Short – 16 bits enteros pequeños /-32768 a 32768
         4. Byte – 8 bits enteros muy pequeños / -128 a 127
      2. Reales
         1. Double – (por omisión) 64 bits reales doble precisión
         2. Float – 32 reales precisión sencilla
      3. Caracteres (String)
         1. Son Unicode
         2. 16 bits
      4. Valores lógicos
         1. Verdadero o falso (Boolean)
         2. 16 bits
   2. Referencias – Contienen la dirección de algún objeto
      1. Un tipo por clase o interfaz
      2. Un tipo por objeto
      3. Al declarar valor null (0)
      4. Se construyen fuera de la memoria principal
4. Modificadores
   1. Dónde existe lo declarado?
      1. Static – En la clase compilada (static)
      2. “Vacío” – En cada objeto construido
   2. Puede cambiar o no su valor?
      1. Final – Constantes. Se le asigna valor durante la creación del objeto
      2. “Vacío” - Variables
         1. Asignar o reasignar valor en cualquier momento
5. Constructor
   1. Toda clase tiene que tener uno
   2. Por omisión JAVA da uno con valor 0 a primitivo y NULL a reference
6. Método
   1. GetXXX – Devuelve el atributo del objeto
   2. SetXXX- Pone el atributo en el objeto si se puede – Devuelve void (nada)
7. Tarjeta de comunicación
   1. Quién se va a comunicar con
      1. Campos
      2. Métodos
8. Tipos de almacenamiento
   1. Memoria de código
      1. Clases compiladas
      2. Variables y métodos static dentro de la clase
   2. Pila
      1. Variables primitivas
      2. Variables de referencia
   3. Heap
      1. Objetos construidos durante la ejecución del proyecto