

5.C. Diagramas de clases.

4. Métodos.

Representan la funcionalidad de la clase, es decir, **qué puede hacer**. Para definir un método hay que indicar como mínimo su **nombre**, **parámetros**, el **tipo que devuelve** y su **visibilidad** (similar a la de los atributos). También se debe incluir una descripción del método que aparecerá en la documentación que se genere del proyecto.

Existe dos métodos particulares:

- El **constructor** de la clase, que tiene como característica que no devuelve ningún valor. El constructor tiene el mismo nombre de la clase y se usa para ejecutar las acciones necesarias cuando se instancia un nuevo objeto.
- El **destructor** de la clase. Cuando no se vaya a utilizar más el objeto, se podrá utilizar un método destructor que libere los recursos del sistema que tenía asignados. La destrucción del objetos es tratada de formas diferentes en función del lenguaje de programación que se esté utilizando.

Ejemplo: añadir a la clase creada anteriormente los métodos matricular y asignarDuracion con visibilidad pública:

<table><tr><th>Modulo</th></tr><tr><td>- Nombre : String</td></tr><tr><td>- Duracion : Int</td></tr><tr><td>- Contenido : String</td></tr><tr><td>+ matricular(alumno : Alumno) : void</td></tr><tr><td>+ asignarDuracion (duracion : int) : void</td></tr></table>	Modulo	- Nombre : String	- Duracion : Int	- Contenido : String	+ matricular(alumno : Alumno) : void	+ asignarDuracion (duracion : int) : void	matricular(alumno : Alumno) : void asignarDuración(duracion : int) : void
Modulo							
- Nombre : String							
- Duracion : Int							
- Contenido : String							
+ matricular(alumno : Alumno) : void							
+ asignarDuracion (duracion : int) : void							