

3.C. Trabajando con objetos.

Marcar como hecha

1. Utilización de objetos.

Una vez que hemos creado una clase, podemos crear objetos en nuestro programa a partir de esas clases.

Cuando creamos un objeto a partir de una clase se dice que hemos creado una **"instancia de la clase"**. A efectos prácticos, "objeto" e "instancia de clase" son términos similares. Es decir, nos referimos a objetos como instancias cuando queremos hacer hincapié que son de una clase particular.

Los objetos se crean a partir de las clases, y representan casos individuales de éstas.

Para entender mejor el concepto entre un objeto y su clase, piensa en un **molde de galletas y las galletas**. El molde sería la clase, que define las características del objeto, por ejemplo su forma y tamaño. Las galletas creadas a partir de ese molde son los objetos o instancias.



Otro ejemplo, imagina una clase **Persona** que reúna las características comunes de las personas (color de pelo, ojos, peso, altura, etc.) y las acciones que pueden realizar (crecer, dormir, comer, etc.). Posteriormente dentro del programa podremos crear un objeto **Trabajador** que esté basado en esa clase **Persona**. Entonces se dice que el objeto **Trabajador** es una instancia de la clase **Persona**, o que la clase **Persona** es una abstracción del objeto **Trabajador**.

Cualquier objeto instanciado de una clase contiene una copia de todos los atributos definidos en la clase. En otras palabras, lo que estamos haciendo es reservar un espacio en la memoria del ordenador para guardar sus atributos y métodos. Por tanto, cada objeto tiene una **zona de almacenamiento propia** donde se guarda toda su información, que será distinta a la de cualquier otro objeto. A las variables miembro instanciadas también se les llama **variables instancia**. De igual forma, a los métodos que manipulan esas variables se les llama **métodos instancia**.

En el ejemplo del objeto **Trabajador**, las variables instancia serían **color_de_pelo**, **peso**, **altura**, etc. Y los métodos instancia serían **crecer()**, **dormir()**, **comer()**, etc.

Autoevaluación

Las variables instancia son un tipo de variables miembro.

◀ 3.B. Objetos y clases.

Ir a...

3.D. Métodos. ▶