

3.B. Objetos y clases.

Marcar como hecha

1. Clases y Objetos. Características de los objetos.

Al principio de la unidad veíamos que el mundo real está compuesto de objetos, y podemos considerar objetos casi cualquier cosa que podemos ver y sentir. Cuando escribimos un programa en un lenguaje orientado a objetos, debemos identificar cada una de las partes del problema con objetos presentes en el mundo real, para luego trasladarlos al modelo computacional que estamos creando.

En este contexto, un objeto de software es una representación de un objeto del mundo real, compuesto de una serie de características y un comportamiento específico. Pero ¿qué es más concretamente un objeto en Programación Orientada a Objetos? Veámoslo.

Un **objeto** es un conjunto de datos con las operaciones definidas para ellos. Los objetos tienen un **estado** y un **comportamiento**.

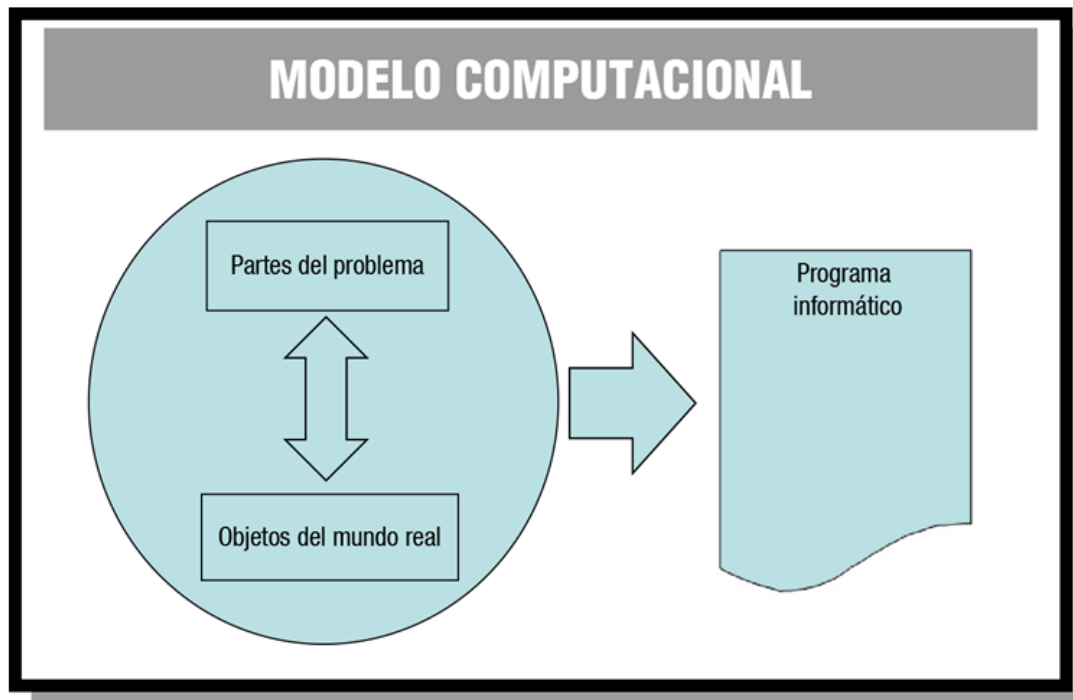


Imagen extraída de curso Programación del MECD.

Por tanto, estudiando los objetos que están presentes en un problema podemos dar con la solución a dicho problema. Los objetos tienen unas características fundamentales que los distinguen:

- **Identidad.** Es la característica que permite diferenciar un objeto de otro. De esta manera, aunque dos objetos sean exactamente iguales en sus atributos, son distintos entre sí. Puede ser una dirección de memoria, el nombre del objeto o cualquier otro elemento que utilice el lenguaje para distinguirlos. Por ejemplo, dos vehículos que hayan salido de la misma cadena de fabricación y sean iguales aparentemente, son distintos porque tienen un código que los identifica.
- **Estado.** El estado de un objeto viene determinado por una serie de parámetros o atributos que lo describen, y los valores de éstos. Por ejemplo, si tenemos un objeto Coche, el estado estaría definido por atributos como Marca, Modelo, Color, Cilindrada, etc.

- **Comportamiento.** Son las acciones que se pueden realizar sobre el objeto. En otras palabras, son los métodos o procedimientos que realiza el objeto. Siguiendo con el ejemplo del objeto **Coché**, el comportamiento serían acciones como: arrancar(), parar(), acelerar(), frenar(), etc.

◀ 3.A. Introducción y conceptos de la POO

Ir a...

3.C. Trabajando con objetos. ▶