

## 5.C. Diagramas de clases.

### 3. Atributos.

Forman la parte estática de la clase. Son un conjunto de variables para las que es preciso definir:

- Su **nombre**.
- Su **tipo**, puede ser un tipo simple, que coincidirá con el tipo de dato que se seleccione en el lenguaje de programación final a usar, o compuesto, pudiendo incluir otra clase.

Además se pueden indicar otros datos como un **valor inicial** o su **visibilidad**. La visibilidad de un atributo se puede definir como:

- **Público (+)**: se pueden acceder desde cualquier clase y cualquier parte del programa.
- **Privado (-)**: sólo se pueden acceder desde operaciones de la clase.
- **Protegido (#)**: sólo se pueden acceder desde operaciones de la clase o de clases derivadas en cualquier nivel.
- **Paquete (~)**: se puede acceder desde las operaciones de las clases que pertenecen al mismo paquete que la clase que estamos definiendo. Se usa cuando el lenguaje de implementación es Java.

**Ejemplo:** crear una clase de nombre "Módulo" y que tenga atributos nombre, duración y contenidos con visibilidad privado:

<b>Ejemplo:</b> crear una clase de nombre "Módulo" y que tenga atributos nombre, duración y contenidos con visibilidad privado:					
<table border="1"><tr><td>Modulo</td></tr><tr><td>- Nombre : String</td></tr><tr><td>- Duracion : Int</td></tr><tr><td>- Contenido : String</td></tr></table>	Modulo	- Nombre : String	- Duracion : Int	- Contenido : String	Nombre, de tipo String. Duración de tipo Int. Contenidos de tipo String.
Modulo					
- Nombre : String					
- Duracion : Int					
- Contenido : String					