

3.E. Librerías y paquetes.

Marcar como hecha

1. Librerías de objetos (paquetes).

Conforme nuestros programas se van haciendo más grandes, el número de clases va creciendo. Meter todas las clases en único directorio no ayuda a que estén bien organizadas, **lo mejor es hacer grupos de clases**, de forma que todas las clases que estén relacionadas o traten sobre un mismo tema estén en el mismo grupo.

Un **paquete** de clases es una agrupación de clases que consideramos que están relacionadas entre sí o tratan de un tema común.



Imagen extraída de curso Programación del MECD.

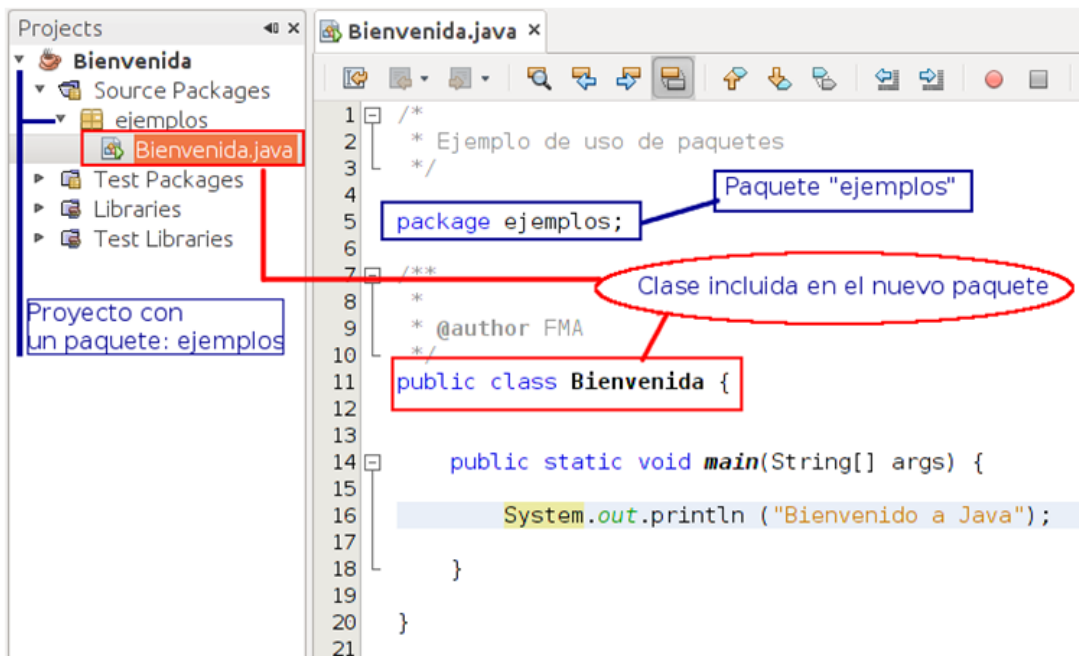
Las clases de un mismo paquete tienen un acceso privilegiado a los atributos y métodos de otras clases de dicho paquete. Es por ello por lo que se considera que los paquetes son también, en cierto modo, unidades de encapsulación y ocultación de información.

Java nos ayuda a organizar las clases en **paquetes**. En cada fichero .java que hagamos, al principio, podemos indicar a qué **paquete** pertenece la clase que hagamos en ese fichero.

Los paquetes se declaran utilizando la palabra clave **package** seguida del nombre del **paquete**. Para establecer el paquete al que pertenece una clase hay que poner una sentencia de declaración como la siguiente al principio de la clase:

```
package Nombre_de_Paquete;
```

Por ejemplo, si decidimos agrupar en un paquete "ejemplos" un programa llamado "Bienvenida", pondríamos en nuestro fichero **Bienvenida.java** lo siguiente:



◀ 3.D. Métodos.

Ir a...

3.F. Entrada y salida de datos por consola. ▶