

Orientaciones para el alumno UT05.

Marcar como hecha

Nº y título de la UT	05.- Desarrollo de clases y creación de objetos
----------------------	---

Índice o tabla de contenidos

1. Concepto de clase.
 - 1.1. Repaso del concepto de objeto.
 - 1.2. El concepto de clase.
2. Estructura y miembros de una clase.
 - 2.1. Declaración de una clase.
 - 2.2. Cabecera de una clase.
 - 2.3. Cuerpo de una clase.
 - 2.4. Miembros estáticos o de clase.
3. Atributos.
 - 3.1. Declaración de atributos.
 - 3.2. Modificadores de acceso.
 - 3.3. Modificadores de contenido.
 - 3.4. Atributos estáticos.
4. Métodos.
 - 4.1. Declaración de un método.
 - 4.2. Cabecera de método.
 - 4.3. Modificadores en la declaración de un método.
 - 4.4. Parámetros en un método.
 - 4.5. Cuerpo de un método.
 - 4.6. Sobrecarga de métodos.
 - 4.7. La referencia this.
 - 4.8. Sobrecarga de operadores.
 - 4.9. Métodos estáticos.
5. Encapsulación, control de acceso y visibilidad.
 - 5.1. Ocultación de atributos. Métodos de acceso.
 - 5.2. Ocultación de métodos.
6. Utilización de los métodos y atributos de una clase.
 - 6.1. Declaración de un objeto.
 - 6.2. Creación de un objeto.
 - 6.3. Manipulación de un objeto: utilización de métodos y atributos.

- 7.1. Concepto de constructor.
- 7.2. Creación de constructores.

	<p>7.3. Utilización de constructores.</p> <p>7.4. Constructores de copia.</p> <p>7.5. Destrucción de objetos.</p>
Objetivos	Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones web con acceso a bases de datos.
Consejos y recomendaciones	<p>Te ofrecemos una serie de pautas que pueden ayudarte y facilitar la tarea de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los conceptos teóricos desarrollados en esta unidad son de gran importancia, si bien, centra tu atención en comprenderlos, ya que serán utilizados en la gran mayoría de programas que realices. • Valora la utilidad que puede aportar el conocimiento de cada una de las estructuras de control de flujo, sus particularidades y en qué situaciones es conveniente decantarse por unas u otras. • Comprende cómo algunas de las estructuras repetitivas son equivalentes entre ellas, esto puede ayudarte a reforzar los conocimientos adquiridos. • Utiliza las estructuras de salto cuando realmente sean necesarias y no compliques la solución de un problema mediante este tipo de estructuras, si puede solucionarse a través de otras más adecuadas. • No descartes los procesos de prueba, depuración y documentación del software, pues en el mercado laboral tienen una especial relevancia. • Es conveniente que dispongas de Internet para consultar dudas, y de textos bibliográficos que puedan aclararte aún más los conceptos teóricos que quizá te resulten más complejos. • Organízate, elaborando un calendario y planificando un horario de estudio para evitar la acumulación de tareas. • Busca tiempo para investigar y afianzar sobre los conocimientos adquiridos en cada unidad. • Realiza la tarea correspondiente y envíala al buzón de actividades. • Haz el examen de la unidad. • Recuerda que con este tipo de enseñanza tienes flexibilidad de horario y tú marcas el ritmo de estudio que más te interese, aunque para que no se acumule el trabajo te recomendamos que sigas el ritmo de aparición de las unidades y entrega de tareas. • Para completar conocimientos, puedes consultar los enlaces que encontrarás bajo el epígrafe "Para Saber Más...". • Utiliza las herramientas de comunicación que esta plataforma pone a tu alcance para enriquecerte con las aportaciones de todos, y estar al día sobre novedades y temas de interés sobre el curso. • No dudes en comentarle a tu tutor o tutora cualquier duda que te pueda surgir.

Última modificación: jueves, 15 de noviembre de 2018, 11:40

◀ Dudas sobre la UT05

Ir a...

5.A. Introducción a las clases. ▶