

3.B. Objetos y clases.

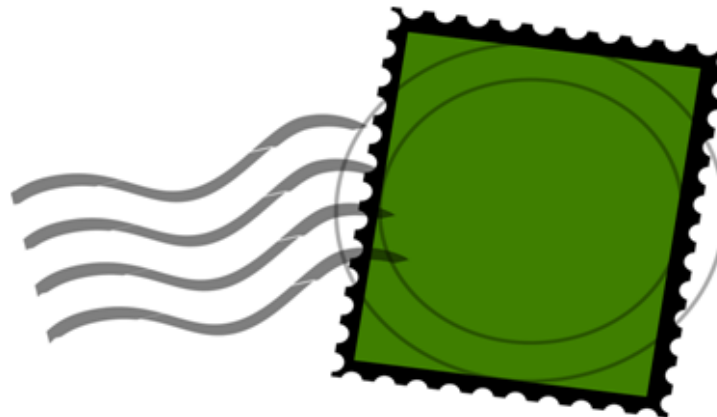
Marcar como hecha

1. Clases y Objetos. Características de los objetos.

1.2. Interacción entre objetos.

Dentro de un programa los objetos se comunican llamando unos a otros a sus métodos. Los métodos están dentro de los objetos y describen el comportamiento de un objeto cuando recibe una llamada a uno de sus métodos. En otras palabras, cuando un objeto, **objeto1**, quiere actuar sobre otro, **objeto2**, tiene que ejecutar uno de sus métodos. Entonces se dice que el **objeto2** recibe un mensaje del **objeto1**.

Un **mensaje** es la acción que realiza un objeto. Un **método** es la función o procedimiento al que se llama para actuar sobre un objeto.



Los distintos mensajes que puede recibir un objeto o a los que puede responder reciben el nombre de **protocolo** de ese objeto.

El proceso de interacción entre objetos se suele resumir diciendo que se ha "enviado un mensaje" (hecho una petición) a un objeto, y el objeto determina "qué hacer con el mensaje" (ejecuta el código del método). Cuando se ejecuta un programa se producen las siguientes acciones:

- Creación de los objetos a medida que se necesitan.
- Comunicación entre los objetos mediante el envío de mensajes unos a otros, o el usuario a los objetos.
- Eliminación de los objetos cuando no son necesarios para dejar espacio libre en la memoria del computador.

Los objetos se pueden comunicar entre ellos invocando a los métodos de los otros objetos.

Autoevaluación

Cuando un objeto, **objeto1**, ejecuta un método de otro, **objeto2**, se dice que el **objeto2** le ha mandado un mensaje al **objeto1**.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

◀ 3.A. Introducción y conceptos de la
POO

Ir a...

3.C. Trabajando con objetos. ▶

