

5.C. Métodos.

1. Métodos.

Como ya has visto anteriormente, los **métodos** son las herramientas que nos sirven para definir el comportamiento de un objeto en sus interacciones con otros objetos. Forman parte de la estructura interna del objeto junto con los atributos.

En el proceso de declaración de una clase que estás estudiando ya has visto cómo escribir la cabecera de la clase y cómo especificar sus atributos dentro del cuerpo de la clase. Tan solo falta ya declarar los métodos, que estarán también en el interior del cuerpo de la clase junto con los atributos.

Los métodos suelen declararse después de los atributos. Aunque atributos y métodos pueden aparecer mezclados por todo el interior del cuerpo de la clase es aconsejable **no hacerlo** para mejorar la **claridad** y la **legibilidad** del código. De ese modo, cuando echemos un vistazo rápido al contenido de una clase, podremos ver **rápidamente los atributos al principio** (normalmente ocuparán menos líneas de código y serán fáciles de reconocer) y **cada uno de los métodos inmediatamente después**. Cada método puede ocupar un **número de líneas de código más o menos grande** en función de la complejidad del proceso que pretenda implementar.

Los métodos representan la **interfaz** de una clase. Son la forma que tienen otros objetos de comunicarse con un objeto determinado solicitándole cierta información o pidiéndole que lleve a cabo una determinada acción. Este modo de programar, como ya has visto en unidades anteriores, facilita mucho la tarea al desarrollador de aplicaciones, **pues le permite abstraerse del contenido de las clases haciendo uso únicamente del interfaz (métodos)**.

Autoevaluación

¿Qué elementos forman la interfaz de un objeto?

- ☐ Los atributos del objeto.
- ☐ Las variables locales de los métodos del objeto.
- ☒ Los métodos.
- ☐ Los atributos estáticos de la clase.