

## 3.C. Trabajando con objetos.

✓ Hecho

### 1. Utilización de objetos.

#### 1.3. Instanciación.

Una vez creada la referencia al objeto, debemos crear la instancia u objeto que se va a guardar en esa referencia. Para ello utilizamos la orden **new** con la siguiente sintaxis:

```
nombre_objeto = new <Constructor_de_la_Clase>(<par1>, <par2>, ..., <parN>);
```

Donde:

- **nombre\_objeto** es el nombre de la variable referencia con la cual nos referiremos al objeto,
- **new** es el operador para crear el objeto,
- **Constructor\_de\_la\_Clase** es un método especial de la clase, que se llama igual que ella, y se encarga de inicializar el objeto, es decir, de dar unos valores iniciales a sus atributos, y
- **par1-parN** son parámetros que puede o no necesitar el constructor para dar los valores iniciales a los atributos del objeto.

Durante la instanciación del objeto, se reserva memoria suficiente para el objeto. De esta tarea se encarga Java y juega un papel muy importante el **recolector de basura**, que se encarga de eliminar de la memoria los objetos no utilizados para que ésta pueda volver a ser utilizada.

De este modo, para instanciar un objeto **String**, haríamos lo siguiente:

```
mensaje = new String;
```

Así estaríamos instanciando el objeto mensaje. Para ello utilizaríamos el operador **new** y el constructor de la clase **String** a la que pertenece el objeto según la declaración que hemos hecho en el apartado anterior. A continuación utilizamos el constructor, que se llama igual que la clase, **String**.

En el ejemplo anterior el objeto se crearía con la cadena vacía (""), si queremos que tenga un contenido debemos utilizar parámetros en el constructor, así:

```
mensaje = new String ("El primer programa");
```

Java permite utilizar la clase **String** como si de un tipo de dato primitivo se tratara, por eso no hace falta utilizar el operador **new** para instanciar un objeto de la clase **String**.

La declaración e instanciación de un objeto puede realizarse en la misma instrucción, así:

```
String mensaje = new String ("El primer programa");
```

Ir a...

3.D. Métodos. ►