

### 3.D. Métodos.

✓ Hecho

#### 1. Utilización de métodos.

Los métodos, junto con los atributos, forman parte de la estructura interna de un objeto. Los métodos contienen la declaración de variables locales y las operaciones que se pueden realizar para el objeto, y que son ejecutadas cuando el método es invocado. Se definen en el cuerpo de la clase y posteriormente son instanciados para convertirse en **métodos instancia** de un objeto.

Para utilizar los métodos adecuadamente es conveniente conocer la estructura básica de que disponen.

Al igual que las clases, los métodos están compuestos por una **cabecera** y un **cuerpo**. La cabecera también tiene modificadores, en este caso hemos utilizado **public** para indicar que el método es público, lo cual quiere decir que le pueden enviar mensajes no sólo los métodos del objeto sino los métodos de cualquier otro objeto externo.

#### Cabecera del método

```
public tipo_dato_devuelto nombre_metodo (par1, par2, ..., parN) {  
    // Declaracion de variables locales  
    // Instrucciones del metodo  
} // Fin del metodo
```

#### Cuerpo del método

Dentro de un método nos encontramos el cuerpo del método que contiene el código de la acción a realizar. Las acciones que un método puede realizar son:

- **Inicializar** los atributos del objeto
- **Consultar** los valores de los atributos
- **Modificar** los valores de los atributos
- **Llamar** a otros métodos, del mismo del objeto o de objetos externos

# UTILIZACIÓN DE MÉTODOS

## Objeto

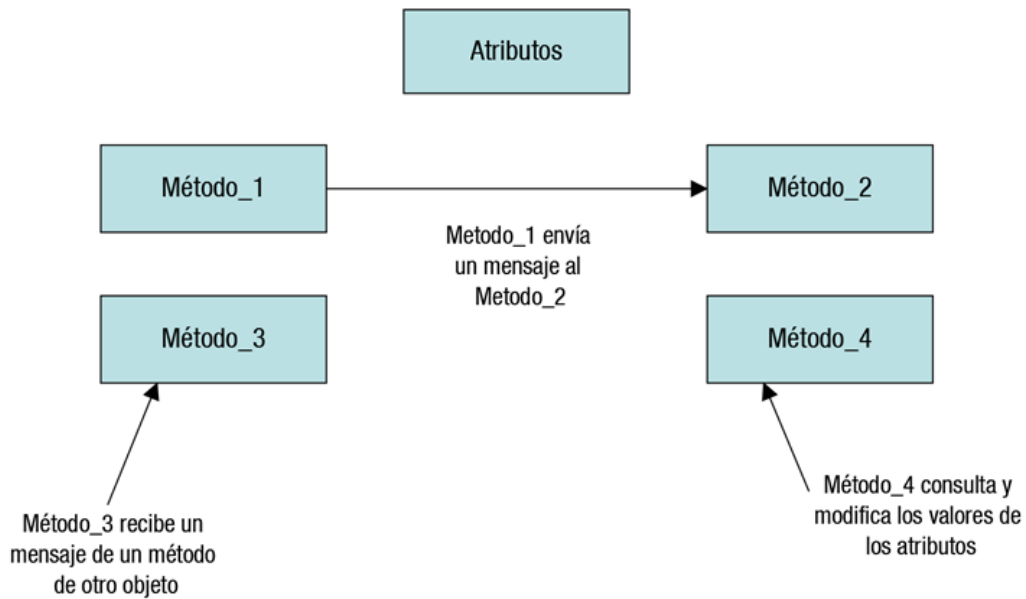


Imagen extraída de curso Programación del MECD.