

## 5.A. Introducción a las clases.

### 1. Concepto de clase.

Como ya has visto en anteriores unidades, las **clases** están compuestas por **atributos y métodos**. Una **clase** especifica las **características comunes de un conjunto de objetos**. De esta forma los programas que escribas estarán **formados por un conjunto de clases** a partir de las cuales irás **creando objetos** que se **interrelacionarán unos con otros**.

#### Recomendación

En esta unidad se va a utilizar el **concepto de objeto** así como algunas de las **diversas estructuras de control básicas** que ofrece cualquier lenguaje de programación. Todos esos conceptos han sido explicados y utilizados en las unidades anteriores. Si consideras que es necesario hacer un repaso del concepto de objeto o del uso de las estructuras de control elementales, éste es el momento de hacerlo.