

5.C. Diagramas de clases.

4. Métodos.

Representan la funcionalidad de la clase, es decir, **qué puede hacer**. Para definir un método hay que indicar como **mínimo su nombre, parámetros, el tipo que devuelve y su visibilidad** (similar a la de los atributos). También se debe incluir una descripción del método que aparecerá en la documentación que se genere del proyecto.

Existe **dos métodos particulares**:

- El **constructor** de la clase, **que tiene como característica que no devuelve ningún valor**. El **constructor tiene el mismo nombre de la clase y se usa para ejecutar las acciones necesarias cuando se instancia un nuevo objeto**.
- El **destructor** de la clase. **Cuando no se vaya a utilizar más el objeto, se podrá utilizar un método destructor que libere los recursos del sistema que tenía asignados**. La destrucción del objetos **es tratada de formas diferentes en función del lenguaje de programación que se esté utilizando**.

Ejemplo: añadir a la clase creada anteriormente los métodos matricular y asignarDuracion con visibilidad pública:

<table><tr><td>Modulo</td></tr><tr><td>- Nombre : String</td></tr><tr><td>- Duracion : Int</td></tr><tr><td>- Contenido : String</td></tr><tr><td>+ matricular(alumno : Alumno) : void</td></tr><tr><td>+ asignarDuracion (duracion : int) : void</td></tr></table>	Modulo	- Nombre : String	- Duracion : Int	- Contenido : String	+ matricular(alumno : Alumno) : void	+ asignarDuracion (duracion : int) : void	<pre>matricular(alumno : Alumno) : void asignarDuración(duracion : int) : void</pre>
Modulo							
- Nombre : String							
- Duracion : Int							
- Contenido : String							
+ matricular(alumno : Alumno) : void							
+ asignarDuracion (duracion : int) : void							