

## 3.B. Objetos y clases.

Marcar como hecha

### 1. Clases y Objetos. Características de los objetos.

#### 1.1. Propiedades y métodos de los objetos.

Como acabamos de ver todo objeto tiene un estado y un comportamiento. Concretando un poco más, las partes de un objeto son:

- **Campos, Atributos o Propiedades:** Parte del objeto que almacena los datos. También se les denomina **Variables Miembro**. Estos datos pueden ser de cualquier tipo primitivo (boolean, char, int, double, etc) o ser su vez ser otro objeto. Por ejemplo, un objeto de la clase Coche puede tener un objeto de la clase Ruedas.
- **Métodos o Funciones Miembro:** Parte del objeto que lleva a cabo las operaciones sobre los atributos definidos para ese objeto.

# OBJETO

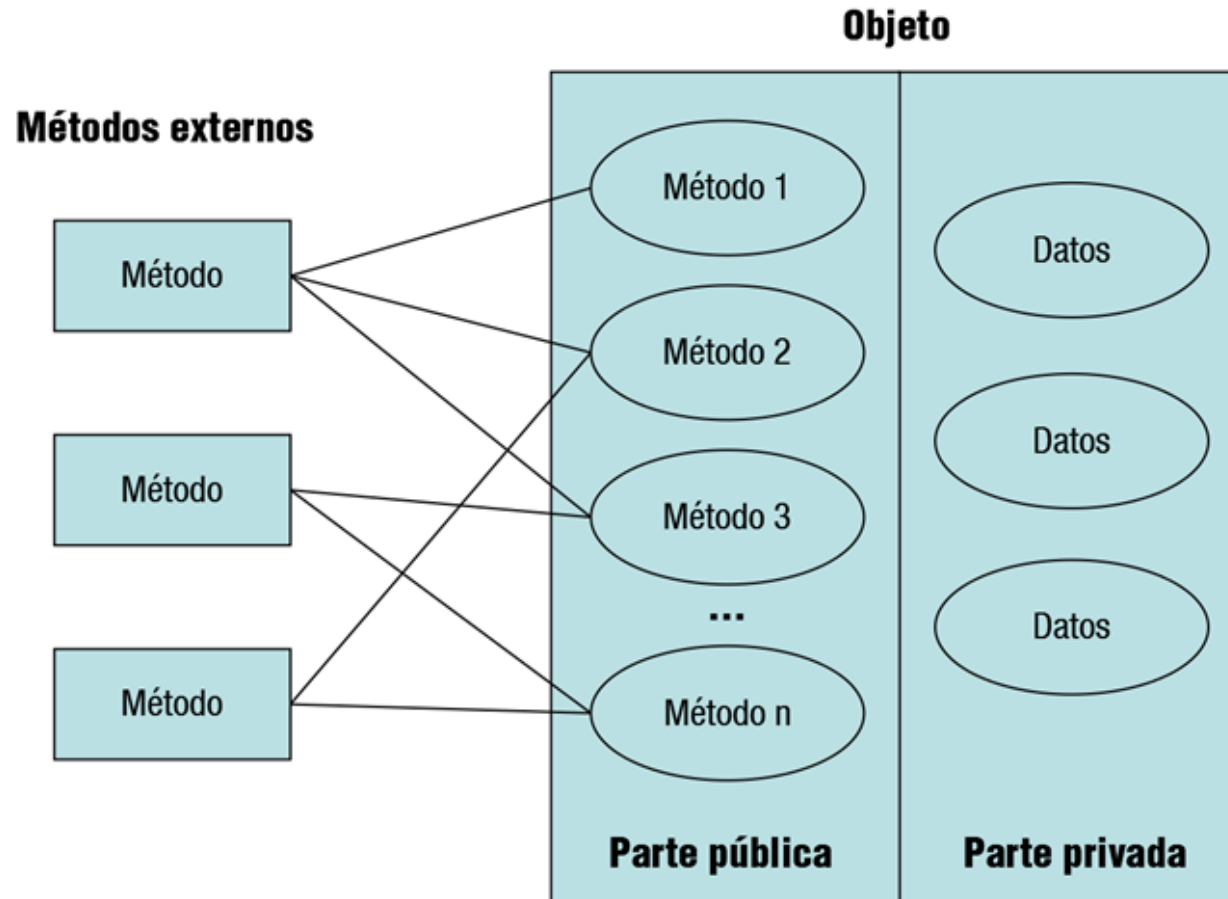


Imagen extraída de curso Programación del MECD.

La idea principal es que el objeto reúne en una sola entidad los datos y las operaciones, y para acceder a los datos privados del objeto debemos utilizar los métodos que hay definidos para ese objeto.

**La única forma de manipular la información del objeto es a través de sus métodos.** Es decir, si queremos saber el valor de algún atributo, tenemos que utilizar el método que nos muestre el valor de ese atributo. De esta forma, evitamos que métodos externos puedan alterar los datos del objeto de manera inadecuada. **Se dice que los datos y los métodos están encapsulados dentro del objeto.**