

Clases y objetos

Encapsulación

Herencia

Redefinición de métodos y polimorfismo

El Principio de Sustitución de Liskov

Acerca de la sobrecarga de métodos

Un ejemplo clásico: Figuras geométricas

La palabra reservada `final`

Organización de las clases

Organización física: ficheros

Organización lógica: paquetes

Modificadores de acceso

Caso práctico: Vídeo-club

Encapsulación

– RECORDATORIO –

Clases...

Una clase es la especificación de un tipo de dato.

Una clase sirve

tanto de *módulo* (unidad de descomposición del software)

como de *tipo* (descripción de las características con las equipamos a los objetos de un conjunto).

... y objetos

Un objeto es una instancia de una clase.

Un objeto encapsula:

- **Datos** (atributos que le sirven para mantener su estado).
- **Operaciones** (métodos que definen su comportamiento).

<p>Un objeto es una entidad autónoma con una funcionalidad concreta y bien definida.</p>
--

Al programar, definimos una clase para especificar cómo se comportan y mantienen su estado los objetos de esa clase:

Todos los objetos de una misma clase comparten sus atributos y el comportamiento que exhiben.

Una clase no es más que una especificación, por lo que para usarla hemos de instanciarla:

Se crean tantos objetos de la clase como nos haga falta. Cada objeto proporcionará un servicio que podrá ser utilizado por otros objetos de nuestro sistema.