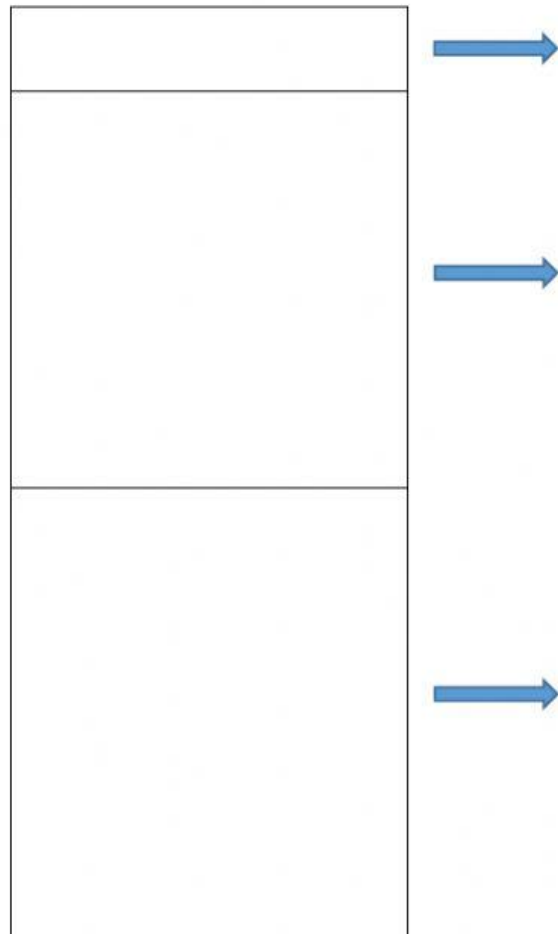


Ficha: Programación orientada a objetos – Clases y objetos.

Arrastra y completa la clase:



-	+	nombre	Persona()	Persona
-	+	edad	getNombre()	Clase
-	+	teléfono	setNombre()	Métodos
	+		getEdad()	
	+		setEdad()	
	+		getTeléfono()	
	+		setTeléfono()	Atributos

Une los conceptos con su definición

Método

Paradigma de programación el cual divide los componentes de un programa en objetos de la realidad que tienen datos y comportamientos, y se comunican entre sí.

Clase

Plantilla, modelo o molde para representar y crear objetos de forma predefinidas, con determinados atributos que los describen y métodos que permiten manejar esos atributos.

Instancia

Instancias de una clase, es lo que creamos utilizando una clase.

Encapsulamiento

Variable que permiten describir un estado de un objeto.

Atributo

Función que permite manejar los atributos de una clase, también llamados comportamientos de la clase.

POO

Uno de los pilares de la programación orientada a objetos, la información de la clase se oculta con atributos privados, permitiendo su manejo únicamente por medio de los métodos.

Objeto

Método utilizado para construir los objetos de una clase.

Constructor

Proceso por el cual se obtienen las características y comportamientos de un objeto de nuestra realidad, dejando de lado los detalles innecesarios.

Abstracción

Proceso de crear un objeto específico a partir de una clase.

Completa el siguiente código de la creación de una clase

```
public class Persona {  
  
    String nombre;  
    int cedula;  
    char género;  
  
    public Persona (String nom, int ci, char g) {  
        this.nombre = nom;  
        this.cedula = ci;  
        this.género = g;  
    }  
  
    public String getNombre () {  
        return nombre;  
    }  
  
    public void setNombre (String nombre) {  
        this.nombre = nombre;  
    }  
  
    public int getCedula () {  
        return cedula;  
    }  
  
    public void setCedula (int cedula) {  
        this.cedula = cedula;  
    }  
  
    public char getGénero () {  
        return género;  
    }  
  
    public void setGénero (char género) {  
        this.género = género;  
    }  
}
```

Verdadero o falso

El nombre de las clases debe comenzar siempre con mayúscula

El nombre del constructor es exactamente el mismo que el de la clase

Una clase se compone de atributos y métodos.

La abstracción y el encapsulamiento son considerado 2 de los pilares de la programación orientada a objetos.

La cantidad de objetos que podemos crear a partir de una clase es limitada.

Todos los objetos que creamos a partir de una clase son exactamente iguales.

Los atributos de una clase deben ser públicos y los métodos privados.

Los atributos se representan por medio de variables.

Llamamos un constructor de una clase cuando hacemos uso de la palabra new

Un constructor siempre debe recibir parámetros.

Los métodos funcionan exactamente como procedimientos y funciones, ya que reciben información y devuelven o no un resultado.

Usamos un getter para modificar un atributo y un setter para obtener su valor.