

# Mtro Omar Zárate Navarro

## PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

<b>1. Unidad de aprendizaje</b>	<b>II. Fundamentos de Programación Orientada a Objetos.</b>
<b>2. Horas Teóricas</b>	7
<b>3. Horas Prácticas</b>	17
<b>4. Horas Totales</b>	24
<b>5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje</b>	El alumno codificará clases simples que contengan estructuras de control, tratamiento de cadenas de caracteres y conversión de datos mediante un lenguaje de programación para resolver problemas determinados.

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Métodos

Algoritmo asociado a un objeto (o a una clase de objetos), cuya ejecución se desencadena tras la recepción de un "mensaje". Desde el punto de vista del comportamiento, es lo que el objeto puede hacer. Un método puede producir un cambio en las propiedades del objeto, o la generación de un "evento" con un nuevo mensaje para otro objeto del sistema.

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Métodos

Alcance      Tipo de Retorno      Nombre del Identificador      Atributos

```
public int Nombre(int atributos){  
  
    //Acciones o cuerpo del método  
    return  
  
}
```

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Método Constructor

En **Java** es un **método** especial dentro de **una clase**, **que** se llama automáticamente cada vez **que** se crea un objeto de esa clase. Posee el mismo nombre de la clase a la cual pertenece y no puede devolver ningún valor (ni siquiera se puede especificar la palabra reservada `void` ).

# PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

## Sobrecarga de Método

La sobrecarga de métodos es la creación de varios métodos con el mismo nombre pero con diferente lista de tipos de parámetros. Java utiliza el número y tipo de parámetros para seleccionar cuál definición de método ejecutar.

Java diferencia los métodos sobrecargados con base en el número y tipo de parámetros o argumentos que tiene el método y no por el tipo que devuelve.