



Universidad  
Zaragoza

# Fundamentos de Informática

Lección 7. Programación  
Orientada a Objetos



Universidad  
Zaragoza

## Curso 2010-2011

**José Ángel Bañares y Pedro Álvarez**

2/11/2010. Dpto. Informática e Ingeniería de Sistemas.



# Índice de contenidos

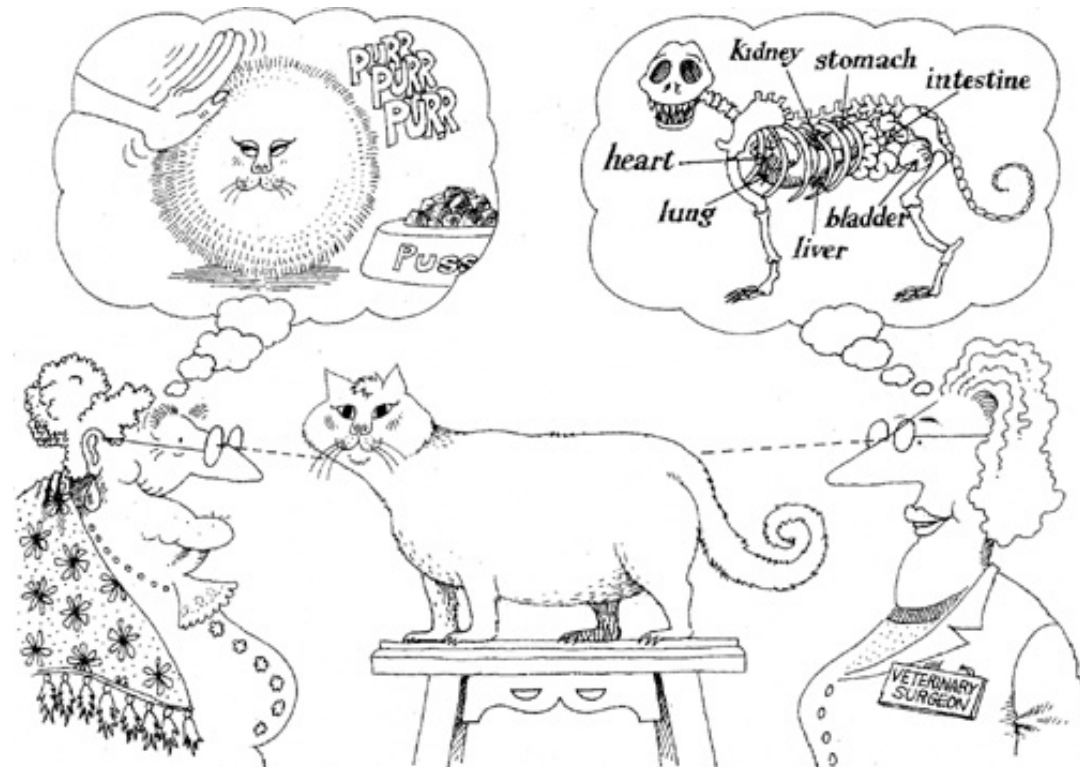
- Implementación de nuevos tipos de datos
  - Identificación de Objetos y atributos (field)
  - Definición de una Clase
  - Definición de Constructores
  - Definición de Accesos (getters) y Modificadores (setters)
- Reutilización de clases vía herencia

# Abstracción

- Abstraer, o el “método de dar **nombre**” a conceptos sobre los que construir nuestros programas
  - Podemos asociar un nombre con una **dirección de memoria**: Nombre de la **variable**)
  - Podemos asociar un nombre con una “estructura” o forma de interpretar **uno o más bytes**: **Tipo de dato**
  - Podemos asociar un nombre con un **grupo de instrucciones** java: **método**
  - **Podemos asociar nombres a nuevas abstracciones no soportadas por el lenguaje: nuevos tipos de datos agrupando variables relacionadas y funciones**

# Abstracción

- La **Abstracción** se centra en las características esenciales del objeto desde la perspectiva del observador.



Object-Oriented Analysis and Design with Applications Grady Booch, Second Edition. Benajmiin/Cummings.

# Identificación de Objetos y atributos

- Definición de **nuevas Estructuras de datos**
    - Estructura de datos = Agrupación de datos
      - **Array** = Estructuras de datos de acceso indexado
      - **Class** = Agrupación de datos de diferente tipo. Diferentes atributos.
    - Clase: Agrupación de datos asociados a una entidad
      - Acceso por nombre de atributo
- Por ejemplo, un **estudiante** tiene :
- Nombre**: una cadena
  - NotaCursos** (nota media de cada curso)



# Clases que implementan Tipos de datos (registro)

```
public class Estudiante{  
    // visibilidad tipo nombre [= expresión]  
    public String nombre = "Anonimo";  
    public double[] notaCursos;  
  
}
```

# Clases que implementan Tipos de datos (registro)

```
public class Estudiante{  
    // visibilidad tipo nombre [= expresión]  
    public String nombre = "Anonimo";  
    public double[] notasCursos;  
  
}
```

- **public**: La clase permite mostrar los atributos, lo que obliga al usuario a conocer su implementación.
- La clase es un **registro**: agrupación de datos, a los que se accede por el nombre del campo.

# Clases que implementan Tipos de datos

Estudiante:Antonio Pérez  
Curso 1:7.0  
Curso 2:7.5  
Curso 3:7.0  
Curso 4:0.0

```
public class Estudiante{  
    public String nombre = "Anonimo";  
    public double[] notasCursos;  
  
}
```

```
class ProgramaEstudiante{  
    public static void main(String[] args){  
        double[] notas={6.0,7.0,7.5,7,0};  
        Estudiante est1=new Estudiante();  
        est1.nombre="Antonio Pérez";  
        est1.notasCursos= notas;  
        System.out.println("Estudiante:"+ est1.nombre);  
        for (int i=1; i< est1.notasCursos.length;i++)  
            System.out.println("Curso "+i+": "+est1.notasCursos[i]);  
    }  
}
```



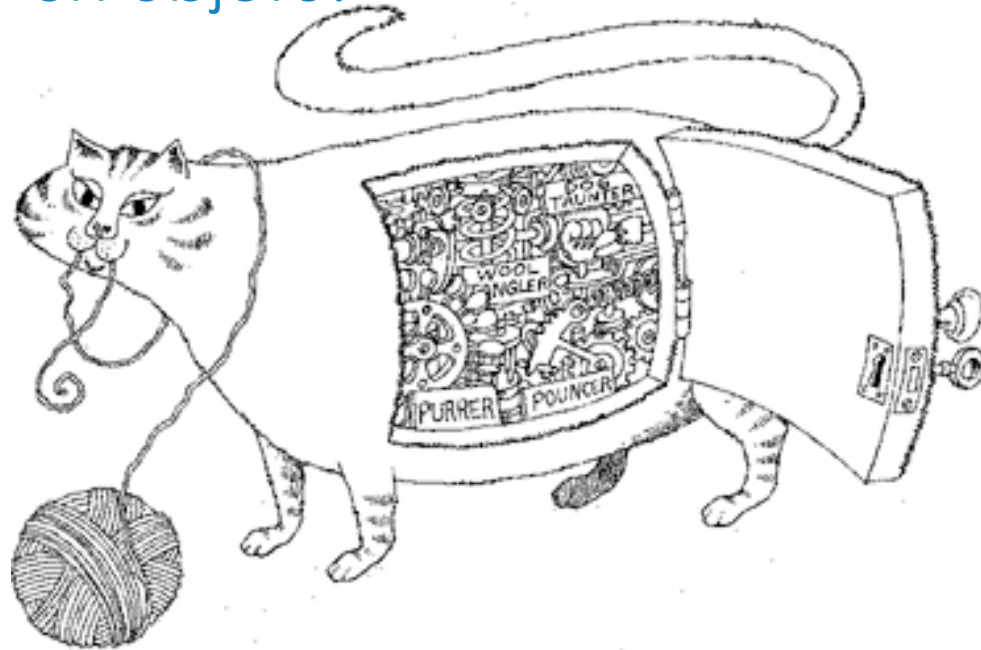
# Clases que implementan Tipos de datos (Tipo abstracto de dato)

```
public class Estudiante{  
    // visibilidad tipo nombre [= expresión]  
    private String nombre = "Anonimo";  
    private double[] notaCursos;  
  
}
```

- **private**: La clase permite **encapsular** (ocultar) la implementación (Definición de un nuevo tipo abstracto de datos, TAD)
  - El usuario del Tipo de dato desconoce que atributos y como están implementados
  - Sólo se permite manipular los atributos con los métodos definidos en la clase

# Encapsulación

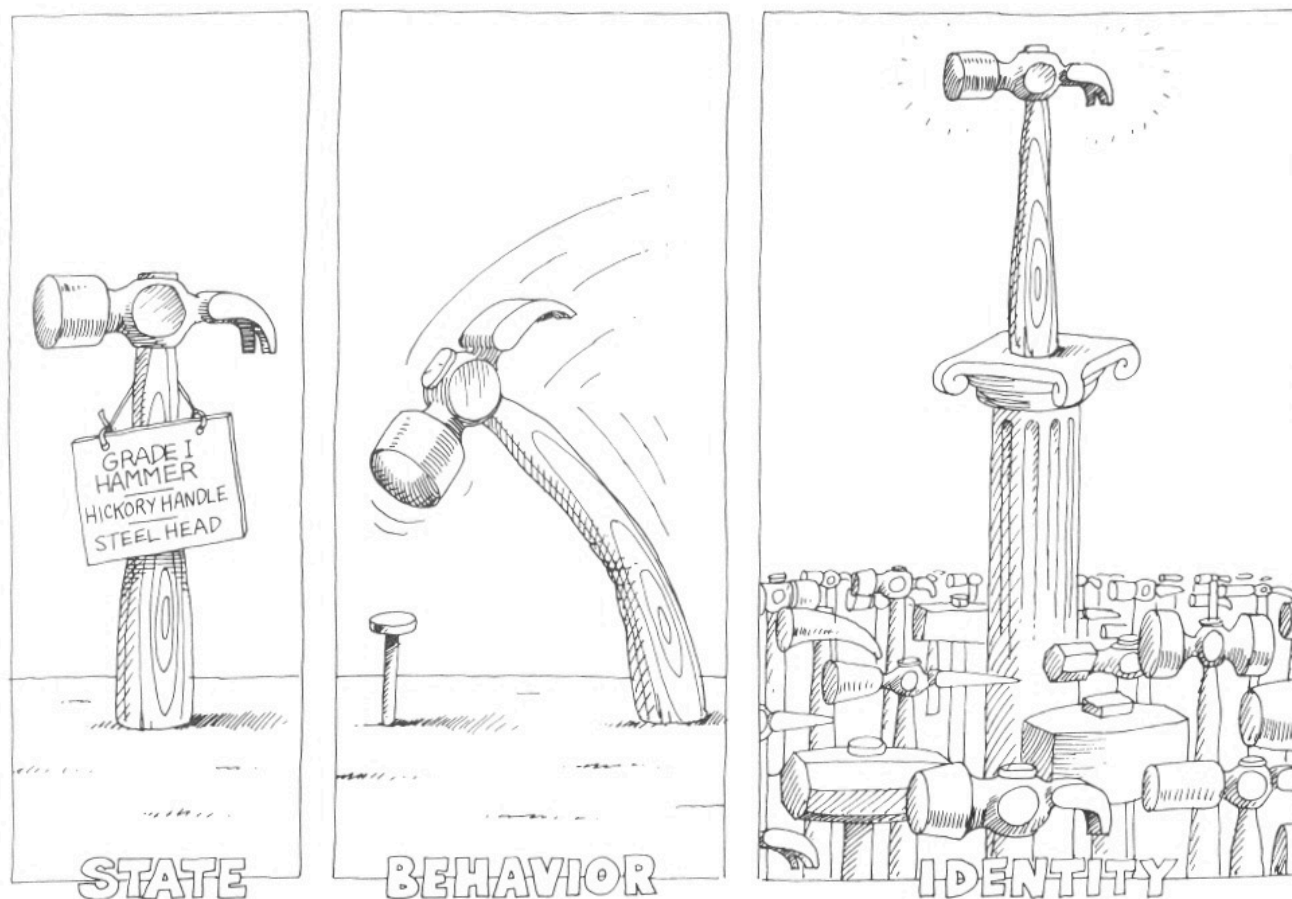
- La encapsulación oculta los detalles de implementación de un objeto.



# Clases que implementan tipos de datos

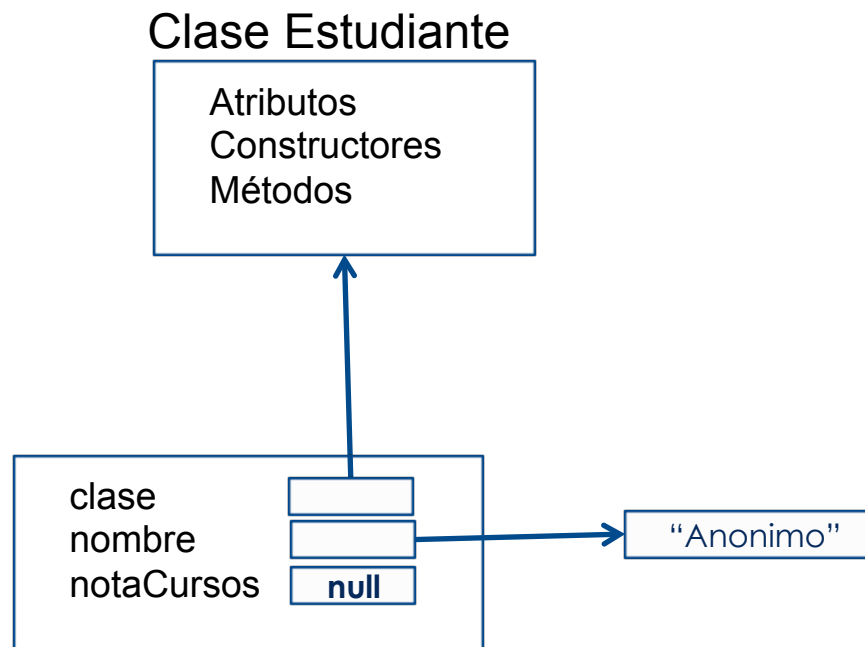
- Las clases son “**factorías**” de objetos
  - Cada instancia tiene su identidad y su estado independiente
    - **Constructores** (Crean instancias de objeto, inicializando el estado el objeto de distintas formas)
    - **Métodos** (que ocultan los detalles de implementación)
    - **Atributos**/fields (que representan el estado del objeto)

# Objetos con Identidad y Estado

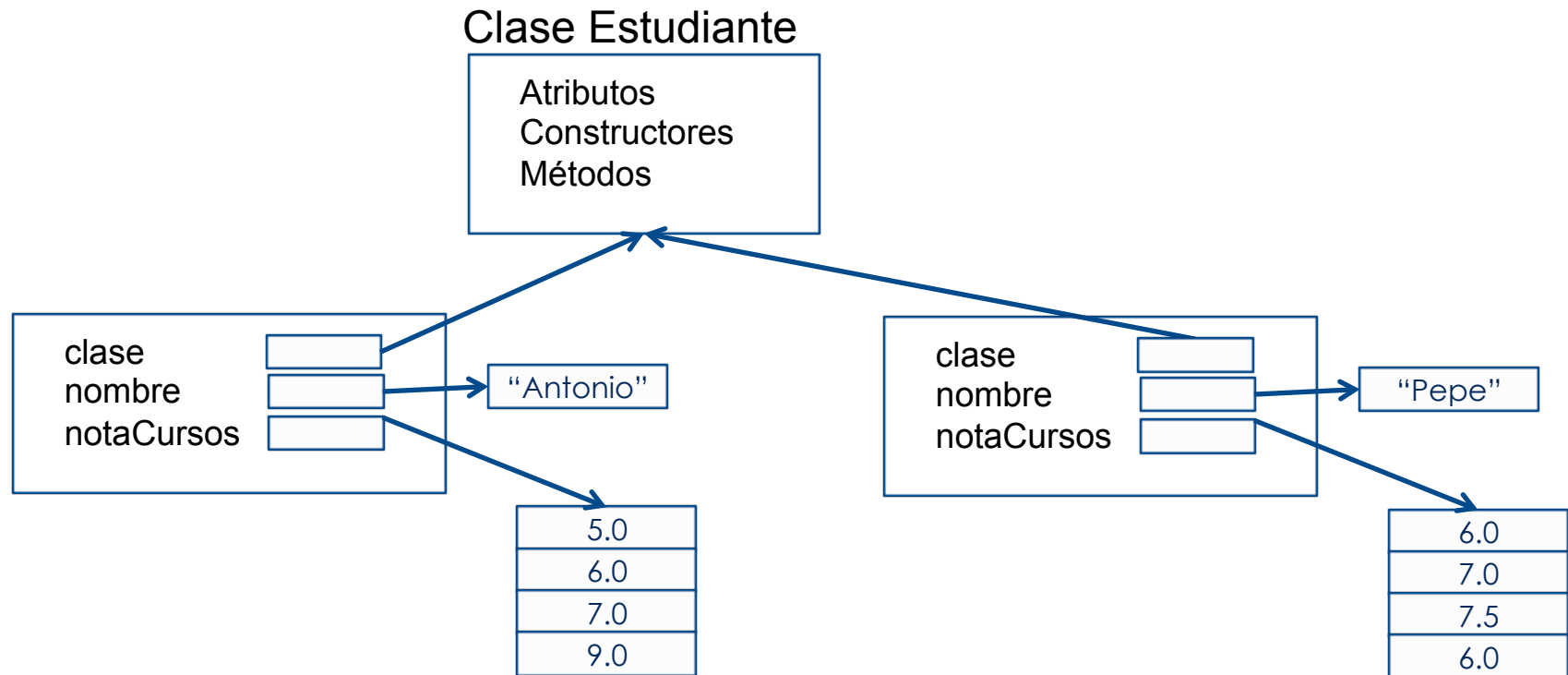


# Constructor por defecto

```
Estudiante = new Estudiante();
```



# Clases: Factoría de objetos con identidad y estado





# Definición de constructores

```
public class Estudiante{
    ////////////// atributos //////////////////////
    private String nombre = "Anonimo";
    private double[] notasCursos;

    ////////////// constructores //////////////////
    public Estudiante (String nombre){
        this.nombre = nombre;
    }
    public Estudiante(){
    ////////////// métodos //////////////////////
    public String toString(){
        return "Estudiante: " + this.nombre;
    }
}
}
```



# Definición de constructores

```
class ProgramaEstudiante{
    public static void main(String[] args){

        Estudiante est1 = new Estudiante();
        Estudiante est2 = new Estudiante("Antonio");

        System.out.println(est1);
        System.out.println(est2);
        System.out.println(new Estudiante("Luis"));

    }
}
```

Estudiante: Anonimo  
Estudiante: Antonio  
Estudiante: Luis



# Sobrecarga de constructores

```
public class Estudiante{
    private String nombre = "Anonimo";
    private double[] notasCursos;
    //////////// constructores ////////////
    public Estudiante (String nombre){
        this.nombre = nombre;
    }
    public Estudiante (String nombre, double[] lasNotas){
        this.nombre = nombre;
        this.notasCursos=lasNotas;
    }
    public Estudiante(){    }
    //////////// métodos ////////////
    public String toString(){
        return "Estudiante: "+ this.nombre;
    }
}
```

# Sobrecarga de constructores

```
class ProgramaEstudiante{  
    public static void main(String[] args){  
        double[] notas = {5.5,7.0,6.0,8.0};  
  
        Estudiante est1 = new Estudiante();  
        Estudiante est2 = new Estudiante("Antonio");  
        Estudiante est3 = new Estudiante("Juan",notas);  
  
        System.out.println(est1);  
        System.out.println(est2);  
        System.out.println(est3);  
    }  
}
```

Estudiante: Anonimo  
Estudiante: Antonio  
Estudiante: Juan



# Métodos

...

```
public double mediaNotas(){
    double media=0.0;
    if (this.notasCursos != null &&
        this.notasCursos.length>0){
        double sum=0.0;
        for (int i = 0;i < this.notasCursos.length;i++)
            sum+=this.notasCursos[i];
        media = sum/notasCursos.length;
    }
    return media;
}
}
```

Estudiante: Anonimo  
Estudiante: Antonio  
Estudiante: Juan

# Métodos

```
class ProgramaEstudiante{
    public static void main(String[] args){
        double[] notas = {5.5,7.0,6.0,8.0};

        Estudiante est = new Estudiante("Juan",notas);

        System.out.println(est + ". Nota media:" + est.mediaNotas());
    }
}
```

Estudiante: Juan. Nota media:6.625

# Métodos (Dar valor atributos/set)

```
public void setNotasCursos(int indice, double nuevaNota){  
    if (this.notasCursos== null)  
        this.notasCursos=new double[4];  
    if (nuevaNota >=0 && nuevaNota<=10 &&  
        indice >=0 && indice <=3){  
        this.notasCursos[indice]=nuevaNota;  
    }  
    else System.out.println("indice o nota erronea");  
}  
  
public void setNombre(String nombre){  
    this.nombre=nombre;  
}
```

# Métodos (Dar valor atributos/set)

```
public void setNotasCursos(int indice, double nuevaNota){
    if (this.notasCursos== null)
        this.notasCursos=new double[4];
    if (nuevaNota >=0 && nuevaNota<=10 &&
        indice >=0 && indice <=3){
        this.notasCursos[indice]=nuevaNota;
    }
    else System.out.println("indice o nota erronea");
}

public void setNombre(String nombre){
    this.nombre=nombre;
}
```

# Métodos (Dar valor atributos/set)

```
class ProgramaEstudiante{  
    public static void main(String[] args){  
  
        Estudiante est = new Estudiante();  
        est.setNombre("Maria");  
        est.setNotasCursos(0, 5.5);  
        est.setNotasCursos(1, 7.0);  
        est.setNotasCursos(2, 6.0);  
        est.setNotasCursos(3, 8.0);  
  
        System.out.println(est + " Nota media:" + est.mediaNotas());  
  
    }  
}
```

Estudiante: Maria Nota media:6.625

# Métodos (Leer valor atributos/get)

```
public String getNombre() {  
    return this.nombre;  
}  
  
public double getNotasCursos(int i) {  
    return this.notasCursos[i];  
}
```

¿Deberíamos tener un método que devolviera un vector de un atributo privado?





# Métodos (Leer valor atributos/get)

```
class ProgramaEstudiante{
    public static void main(String[] args){
        Estudiante est = new Estudiante();
        est.setNombre("Maria");
        est.setNotasCursos(0, 5.5);
        est.setNotasCursos(1, 7.0);
        est.setNotasCursos(2, 6.0);
        est.setNotasCursos(3, 8.0);

        System.out.println("Estudiante:" + est.getNombre());

        System.out.println("Notas:");
        for (int i=0;i<4;i++)
            System.out.println("Curso " + (i+1) + ": " +
                               est.getNotasCursos(i));
        System.out.println("Nota Media:" + est.mediaNotas());
    }
}
```

Estudiante: Maria  
Notas:  
Curso 1: 5.5  
Curso 2: 7.0  
Curso 3: 6.0  
Curso 4: 8.0  
Nota Media: 6.625

# Reutilizar clases vía **herencia**

```
public class EstudianteCPS extends Estudiante{  
    private int NIP;  
    public EstudianteCPS(String nombre, int NIP){  
        super.setNombre(nombre);  
        this.NIP=NIP;  
    }  
    public void setNIP (int nip){  
        this.NIP=nip;  
    }  
    public int getNIP (){  
        return this.NIP;  
    }  
    public String toString() {  
        return "Estudiante del CPS: " + this.getNombre() +  
            " NIP:" + this.getNIP();  
    }  
}
```

# Reutilizar clases vía herencia

```
class ProgramaEstudiante{  
    public static void main(String[] args){  
  
        EstudianteCPS est = new EstudianteCPS("Jose",51999);  
  
        est.setNotasCursos(0, 5.5);  
        est.setNotasCursos(1, 7.0);  
        est.setNotasCursos(2, 6.0);  
        est.setNotasCursos(3, 8.0);  
  
        System.out.println(est + " Nota media:" + est.mediaNotas());  
  
    }  
}
```

Estudiante del CPS: Jose NIP:51999 Nota media:6.625

# Reutilizar clases vía herencia

```
public class EstudianteCPS extends Estudiante{  
    private int NIP;  
    public EstudianteCPS(String nombre, int NIP){  
        super.setNombre(nombre);  
        this.NIP=NIP;  
    }  
    public void setNIP (int nip){  
        this.NIP=nip;  
    }  
    public int getNIP (){  
        return this.NIP;  
    }  
    public String toString() {  
        return "Estudiante del CPS: "+ this.nombre() +  
            " NIP:"+ this.getNIP();  
    }  
}
```

*Los atributos private no son accesibles  
en las subclases*




# Reutilizar clases vía herencia

```
public class Estudiante{  
    // visibilidad tipo nombre [= expresión]  
    protected String nombre = "Anonimo";  
    private double[] notaCursos;  
  
}
```

*Los atributos **protected** son accesibles en las subclases, no en otras clases*

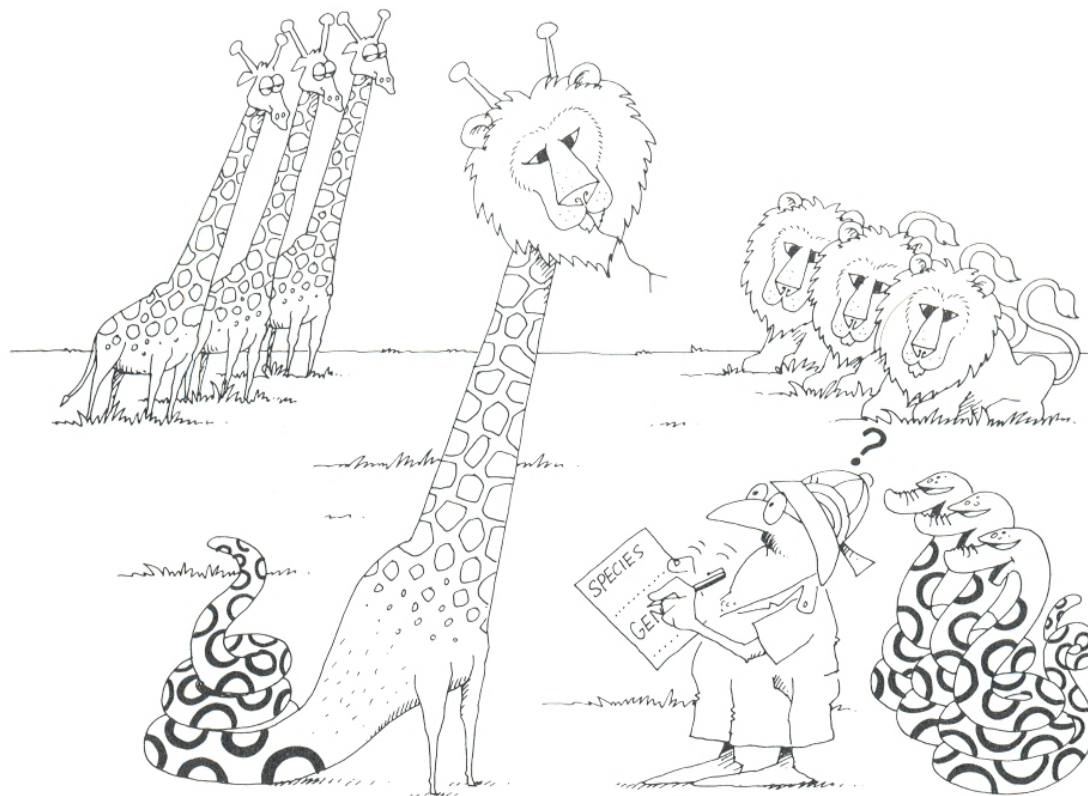
```
public class EstudianteCPS extends Estudiante{  
    ...  
    public String toString() {  
        return "Estudiante del CPS: " + this.nombre() +  
            " NIP:" + this.getNIP();  
    }  
}
```



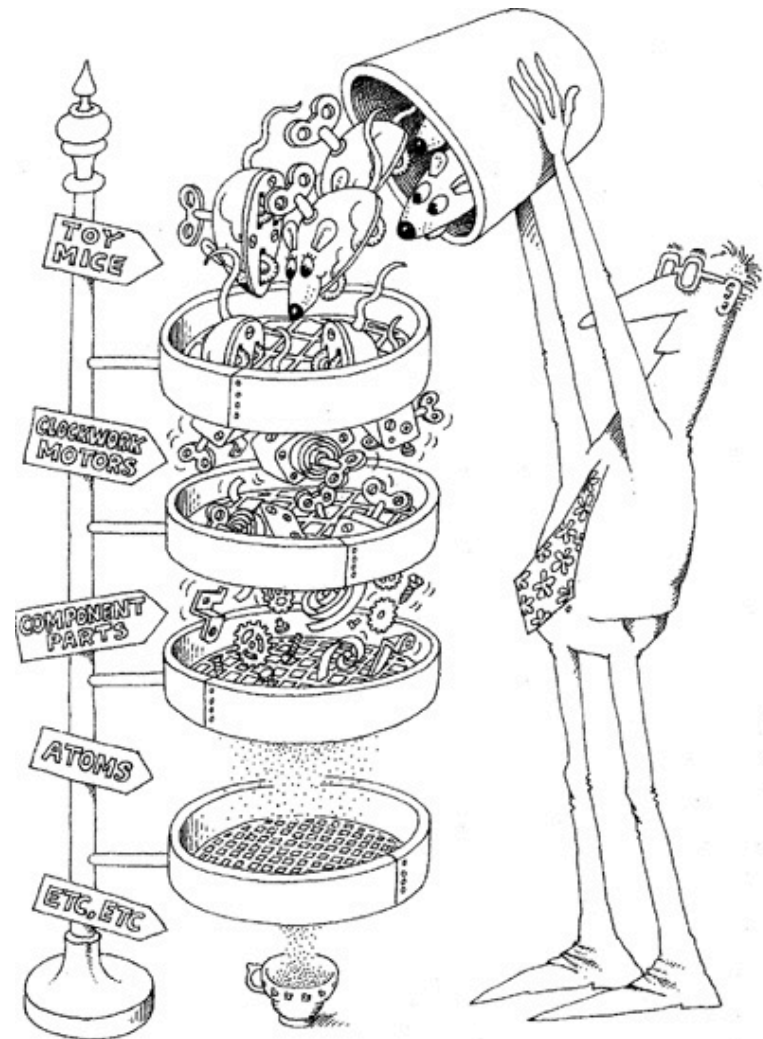
OK

# La herencia nos permite reutilizar código

Object-Oriented Analysis and Design with Applications Grady  
Booch, Second Edition. Benajmiin/Cummings.



# Los Objetos **agregan** datos (otros objetos)



Object-Oriented Analysis and Design with Applications Grady Booch, Second Edition. Benajmiin/Cummings.

# Los POO reflejan “mecanismos”

*Los objetos colaboran para soportar el comportamiento deseado*





# Resumen

- **Elementos de la programación orientada a objeto**
  1. Abstracción
  2. Encapsulación
  3. Modularidad
  4. Jerarquía: Agregación/herencia



**Universidad**  
Zaragoza

