

Clases

Desde una perspectiva conceptual, una Clase representa un conjunto de Objetos que comparten:

- Las mismas propiedades (Atributos)
- El mismo comportamiento (Métodos)
- Las mismas relaciones con otros Objetos (Mensajes)
- La misma semántica dentro del sistema

Desde una perspectiva física, una Clase es una pieza de software que actúa como un molde para fabricar tipos particulares de objetos que disponen de los mismos atributos y métodos.

Estos elementos que configuran cada tipo de objeto sólo se definen una vez, cuando especificamos la estructura de la Clase a la que pertenecen.

Los objetos que se han creado a partir de una Clase concreta, se llaman instancias de esta Clase y se diferencian entre ellos únicamente por los valores de sus atributos (variables).

Objetos

Un Objeto representa una entidad del mundo real o inventada. Es un concepto, una abstracción o algo que dispone de unos límites bien definidos y tiene una significación para el sistema que se pretende modelar.

Estructura y función:

- Identidad ¿Quién soy? = Atributos
- Propósito ¿Cuál es mi misión? = Justificación
- Responsabilidades ¿Qué debo hacer? = Métodos
- Procedencia ¿De qué Clase provengo? = Origen
- Relaciones ¿Qué mensajes entiendo? = Comportamiento

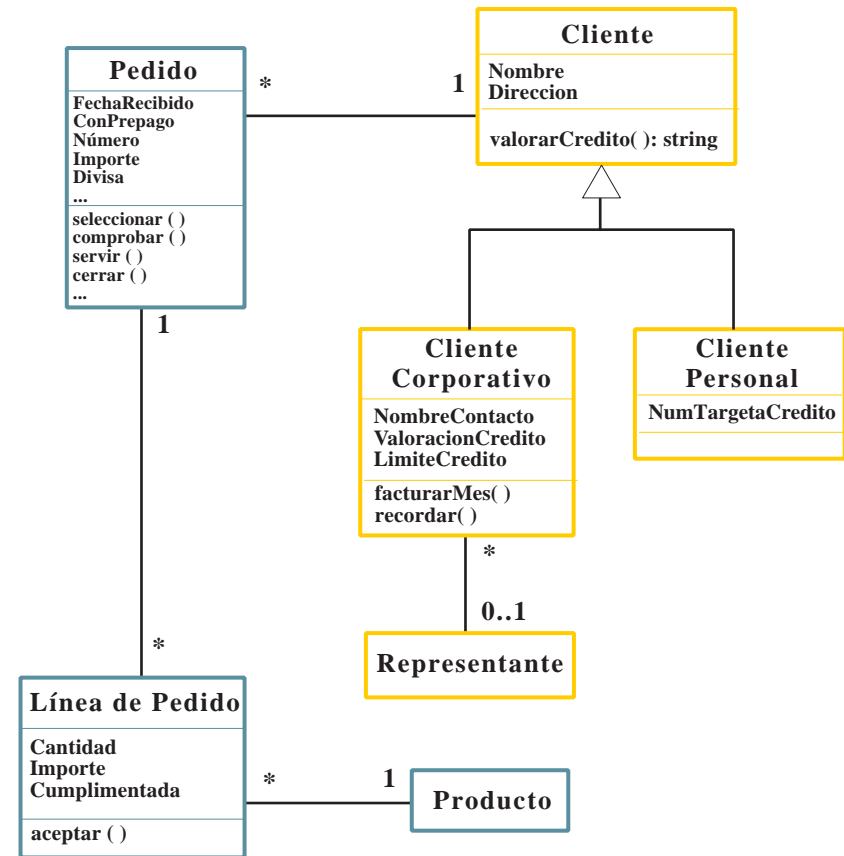
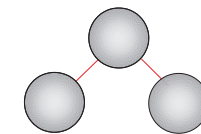
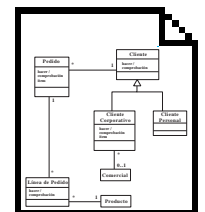


Diagrama de Clases
Notación UML 1.3



Objetos



Clases