Programación Orientada a Objetos

Capítulo 2

Comprender las definiciones de clase

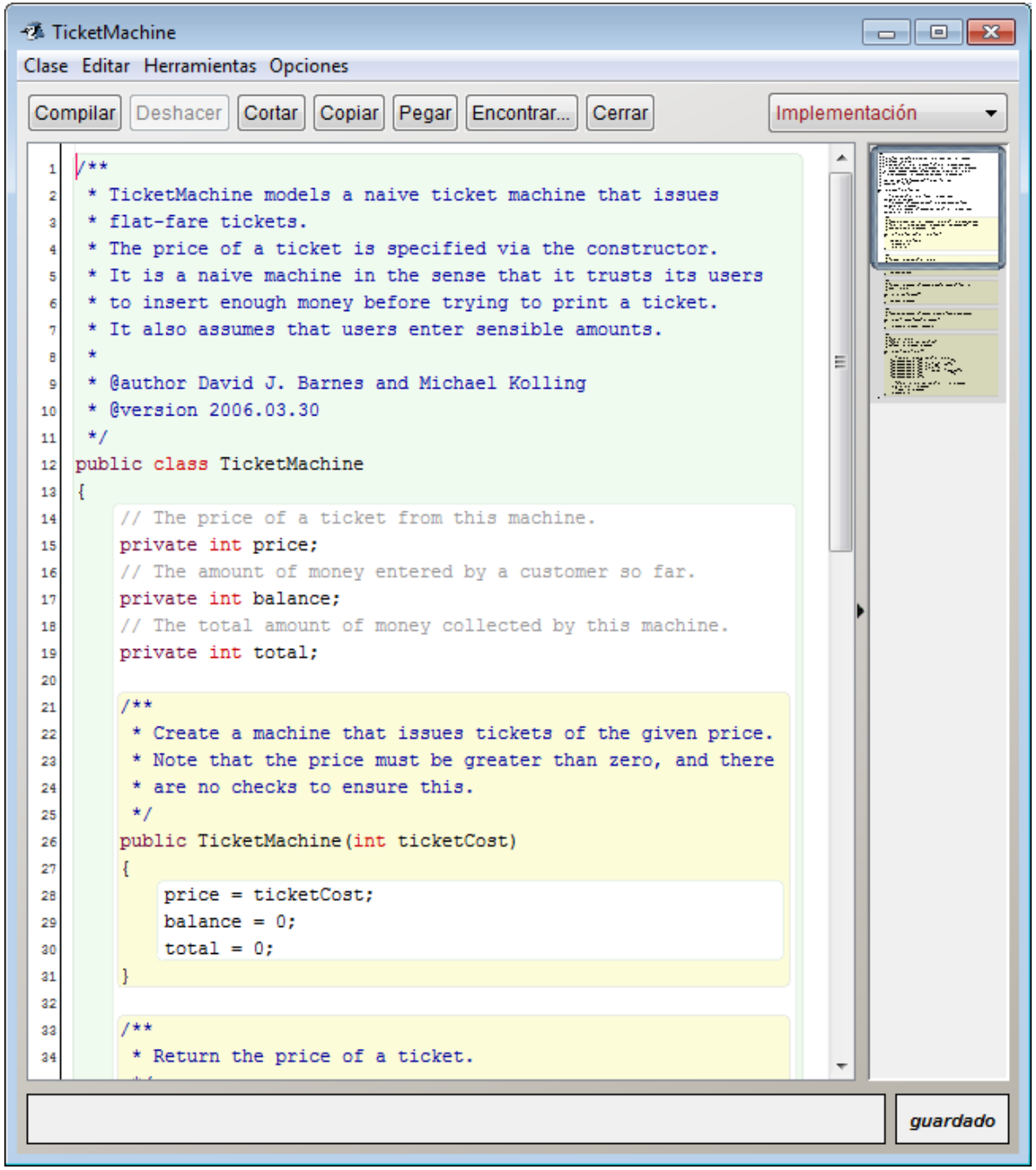
Tutor: Manuel Fernández Barcell
Centro Asociado de Cádiz
http://prof.mfbarcell.es

Tema 2. Comprender las definiciones de clases. Semana 2	
1- El concepto de clase 2- Campos, constructores y métodos 3- Paso de datos mediante parámetros 4- Asignacion de valores 5- Tipos de métodos: a. Métodos de acceso get() b. Métodos de modificación set() c. Método main() 6- Impresión desde métodos 7- Estructuras de control. La sentencia condicional if. 8- Campos, parámetros y variables locales	1- Estudiar el capítulo 2 y leer los apéndices B, C y D del libro base para la Unidad Didáctica I 2- Realizar los ejercicios en el entorno BlueJ sugeridos en el libro base

Tema 2. Se centra en las definiciones de clase y presenta la sintaxis Java para crear el comportamiento de los objetos. Se describe como definir campos y como se implementan los métodos. En paralelo, en este tema se comienzan a introducir algunas sentencias Java.

Tema 2:

1- Entender desde el código fuente los componentes de una clase: campos, constructores y métodos.
2- Manejar los operadores de asignación.
3- Implementar métodos sencillos.



2.1 Máquina expendedora

- Los clientes insertan el dinero y la máquina imprime billete
- Lleva el control del dinero acumulado

2.2 Examen de la definición de clase

Ver código fuente del ejemplo MaquinaDeBoletos (naive-ticket-machine)

- Por convenio, los nombres de las clases comienzan siempre con una letra mayúscula.

```
public class <NombreClase>{

  <parte interna>

}
```

2.3 La cabecera de la clase

```
public class MaquinaDeBoletos
{
    Se omite la parte interna de la clase
}
```

2.4 Campos, constructores y métodos

```
public class NombreDeClase
{
Campos
Constructores
Métodos
}
```

Los campos almacenan los datos para que cada objeto los use

Los constructores permiten que cada objeto se configuren adecuadamente cuando es creado. Inicialización del objeto

Los métodos implementan el comportamiento de los objetos

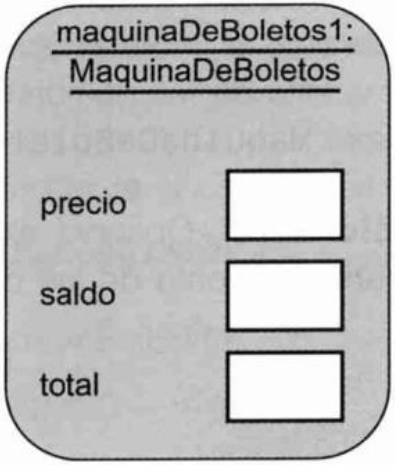
2.4.1 Campos

Código 2.3
Los campos de la clase `MaquinaDeBoletos`

```
public class MaquinaDeBoletos
{
    private int precio;
    private int saldo;
    private int total;

    Se omitieron el constructor y los métodos.

}
```

Concepto

Los **campos** almacenan datos para que un objeto los use. Los campos también son conocidos como variables de instancia.



Campos

- `|private/public| <tipo> <nombreCampo> |= <valorInicial>|;`

- Almacenan datos de manera persistente dentro de un objeto y son accesibles para todos los métodos del objeto.
- Son conocidos como variables de instancia
- Se definen fuera de los constructores y de los métodos.
- Mantienen el estado actual de un objeto.
- Tienen un tiempo de vida que finaliza cuando termina el objeto.
  - El **tiempo de vida** de una variable describe cuánto tiempo continuará existiendo la variable antes de ser destruida
- El alcance de los campos es la clase.
  - El **ALCANCE** de una variable define la sección de código en la que la variable puede ser accedida.

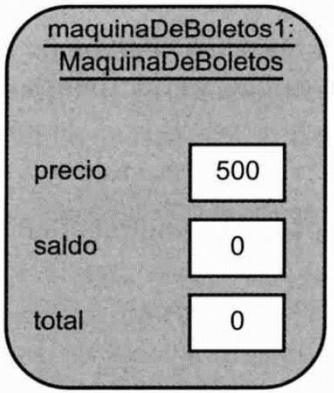
Campos o Variables de instancia

- Para definir una variable de instancia dentro de una clase seguiremos el siguiente patrón:
  - Normalmente, comienzan con la palabra clave *private*.
  - Incluyen un nombre de tipo, int, String, etc.
  - Incluyen un nombre elegido por el usuario.
  - Terminan en punto y coma.

```
public class Pelicula{
  private String titulo;
  private String director;
  private int anyo;
  private Tgenero genero;
  private String sinopsis;
...
}
```

2.4.2 Constructores

Los **constructores** permiten que cada objeto sea preparado adecuadamente cuando es creado.




```
public class MaquinaDeBoletos
{
Se omitieron los campos
            /**
             * Crea una máquina que vende boletos de un
               determinado precio.
             * Observe que el precio debe ser mayor que cero
               y que no hay
             * controles que aseguren esto.
             */
public MaquinaDeBoletos (int precioDelBoleto)
{
precio = precioDelBoleto;
saldo = 0;
total = 0;
}
   Se omitieron los métodos
}
```

Constructores

- El constructor inicializa el objeto en un estado razonable.
- Tienen el mismo nombre que la clase en la que son definidos.
- El nombre del constructor sigue inmediatamente a la palabra **public**.
- Los campos del objeto se inicializan en el constructor, bien con valores fijos, o bien con parámetros del propio constructor.
- En Java todos los campos son inicializados automáticamente con un valor por defecto, si es que no están inicializados explícitamente.
- El valor por defecto para los campos enteros es 0.
- Sin embargo, es preferible escribir explícitamente las asignaciones.
- No hay ninguna desventaja en hacer esto y sirve para documentar lo que está ocurriendo realmente.

```
public class Peliculas {

    private String titulo;
    private String director;

public Peliculas(String titulo, String director){

    this.titulo = titulo;
    this.director = director;
}

........
}
```

Ejemplo

La clase Bicicleta sería la plantilla para representar todos los tipos de bicicleta y una instancia sería la bicicleta de alguien, con marca, color, suspensión o no, y número de marchas específicas. Y aunque todas las instancias de las bicicletas proceden de la misma clase, son objetos independientes con estados distintos.

```
public class Bicicleta {
   private int no_ruedas = -1;
   private int marchas = -1;
   private static String marca = "Zipe";

   public Bicicleta(int nr, int nm){
      no_ruedas = nr;
      marchas = nm;
   }

   public int getNoRuedas(){
      return(no_ruedas);
   }

   public static String getMarca(){
      return(marca);
   }
}
```

Variables de instancia

Variable de clase

Método de instancia

Método de clase

2.5 Parámetros: recepción de datos

- Los constructores y los métodos reciben valores mediante los parámetros

Los parámetros se definen en el encabezado de un constructor o un método:

```
public MaquinaDeBoletos (int precioDelBoleto)
```

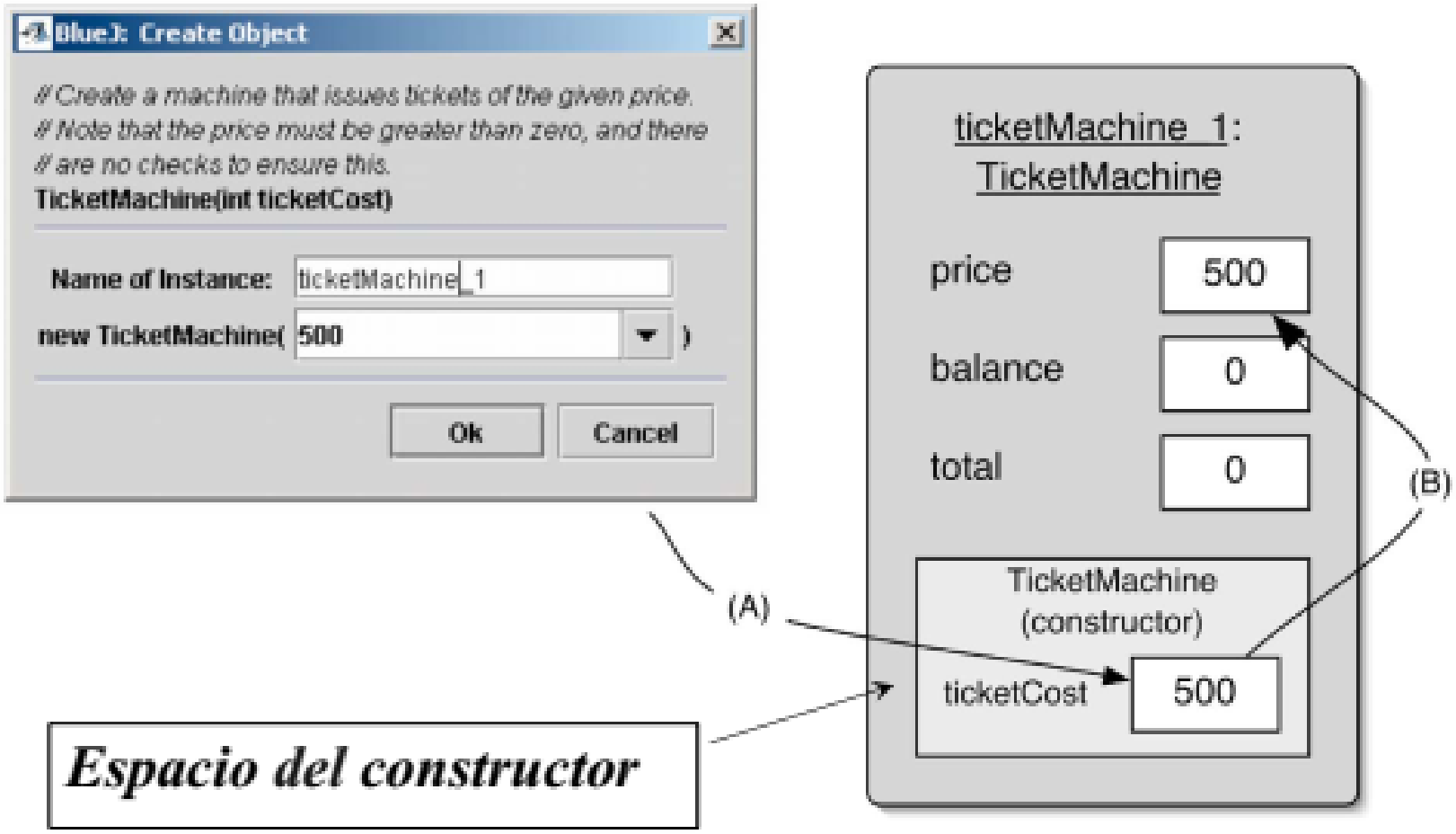
Distinguimos entre nombres de los parámetros dentro de un constructor o un método, y valores de los parámetros fuera de un constructor o un método: hacemos referencia a los nombres como *parámetros formales* y a los valores como *parámetros actuales*.

El **alcance** de una variable define la sección de código en la que la variable puede ser accedida.

Un parámetro formal está disponible para un objeto sólo dentro del cuerpo del constructor o del método que lo declara. Decimos que el *alcance* de un parámetro está restringido al cuerpo del constructor o del método en el que es declarado. En cambio, el alcance de un campo es toda la clase y puede ser accedido desde cualquier lugar en la misma clase.

El **tiempo de vida** de una variable describe cuánto tiempo continuará existiendo la variable antes de ser destruida.

Un concepto relacionado con el alcance de una variable es el *tiempo de vida* de la variable. El tiempo de vida de un parámetro se limita a una sola llamada de un constructor o método. Una vez que completó su tarea, los parámetros formales desaparecen y se pierden los valores que contienen. En otras palabras, cuando un constructor termina su ejecución, se elimina el espacio del constructor (*véase* Figura 2.4) junto con las variables parámetro que contiene.


BlueJ: Create Object
# Create a machine that issues tickets of the given price.
# Note that the price must be greater than zero, and there
# are no checks to ensure this.
TicketMachine(int ticketCost)
Name of Instance:
ticketMachine_1
new TicketMachine(
500
)
Ok
Cancel
ticketMachine_1:
TicketMachine
price
500
balance
0
total
0
(A)
(B)
TicketMachine
(constructor)
ticketCost
500
Espacio del constructor

Parámetros

- La manera en que los constructores y los métodos reciben valores es mediante sus Parámetros.
- Son otro tipo de variable, igual que los campos y permiten almacenar valores.
- Se utilizan para almacenar datos.
- Se definen en el encabezado de un constructor o un método.
- Transportan datos que tienen su origen fuera del constructor o método y hacen que esos datos estén disponibles en el interior del constructor o método.

- Distinguimos entre:
  - Nombres de los parámetros dentro de un constructor o un método.
  - Valores de los parámetros fuera de un constructor o un método.
- Hacemos referencia:
  - A los nombres como **parámetros formales**.
  - A los valores como **parámetros reales**.

```
public class TicketMachine{

      Omitimos Campos

/**
* Crea una máquina que vende boletos
* de un determinado precio.
* Observe que el precio debe ser mayor que cero
* y que no hay controles que aseguren esto.
*/
   public TicketMachine(int cost){
      price = cost;
      balance = 0;
      total = 0;
   }
```

cost
Parámetro formal

2.6 Asignación

Las **sentencias de asignación** almacenan el valor representado por el lado derecho de la sentencia en una variable nombrada a la izquierda.

```
precio = precioDelBoleto;
```

Ejercicio 2.20 *Desafío* ¿Cuál es el error en la siguiente versión del constructor de la clase `MaquinaDeBoletos`?

```
public MaquinaDeBoletos(int precioDelBoleto)
{
  int precio = precioDelBoleto;
  saldo = 0;
  total = 0;
}
```

Los **comentarios** se insertan en el código de una clase para proporcionar explicaciones a los lectores humanos. No tienen ningún efecto sobre la funcionalidad de la clase.

Comentarios

*Los **comentarios** se insertan en el código de una clase para proporcionar explicaciones a los lectores humanos. No tienen ningún efecto sobre la funcionalidad de la clase.*

Se introduce una sola línea de comentario mediante los dos caracteres «//».

Los comentarios más detallados, que frecuentemente ocupan varias líneas, se escriben generalmente en la forma de comentarios multilínea: comienzan con el par de caracteres «/*» y terminan con el par «*/».

- `/* ... */`: comentario de bloque. Todo lo que aparece entre las dos marcas se considera un comentario
- `/** ... */`: comentario de documentación. Es un caso particular de los comentarios de bloque. Permite la inclusión del comentario en la documentación del programa generada automáticamente con la herramienta `javadoc`
- `//`: comentario de línea. Desde la marca al final de esa línea se considera un comentario

- Se debe poner un comentario:
  - Al principio de cada archivo con la descripción y objetivo del mismo.
  - Antes de cada método, explicando para qué sirve.
  - Antes de cada algoritmo, explicando qué hace el algoritmo.
  - Antes de cada definición de estructura de datos, indicando cuál es su objetivo.
  - Antes de cada parte significativa del programa.

```
/**
* Programa HolaMundo
* @author Antonio Rivero
* @version 1.00 2015/7/9
*/
public class HolaMundo{
  public static void main(String[] args){
    System.out.println("Hola mundo");
  } //Cierre del main
} //Cierre de la clase
```

2.7 Métodos

Los métodos implementan el comportamiento de los objetos

Los métodos se componen de dos partes: un encabezado y un cuerpo.

```
public class MaquinaDeBoletos
{
    Se omitieron los campos.
    Se omitieron los constructores.
/**
* Devuelve el precio de un boleto.
*/
public int obtenerPrecio()
{
    return precio;
}
    Se omitieron los restantes métodos.
}
```

Existen, por lo menos, dos diferencias significativas entre las signaturas del constructor `MaquinaDeBoletos` y del método `obtenerPrecio`:

```
public MaquinaDeBoletos (int precioDelBoleto)
public int obtenerPrecio()
```

- El método tiene un *tipo de retorno* `int` pero el constructor no tiene tipo de retorno. El tipo de retorno se escribe exactamente antes del nombre del método.
- El constructor tiene un solo parámetro formal, `precioDelBoleto`, pero el método no tiene ninguno, sólo un par de paréntesis vacíos.

Return

- Es la responsable de devolver un valor que coincida con el tipo de retorno de la signatura del método.
- Cuando un método contiene una sentencia **return**, siempre es la última sentencia que se ejecuta del mismo porque una vez que se ejecutó esta sentencia no se ejecutarán más sentencias en el método.
- Los tipos de retorno y las instrucciones de retorno funcionan conjuntamente.
  - Una llamada a un método es una especie de pregunta que se la hace el objeto y el valor de retorno proporcionado por el método es la respuesta que el objeto da a esa pregunta.

```
public class Peliculas{

  Se omiten los campos y constructores.

    /**
    * Devuelve el Titulo de la Pelicula
    * @return Titulo de la Pelicula
    */

    public String getTitulo() {
        return titulo;
    }

     Se omiten los restantes métodos.
}
```

2.8 Métodos selectores y mutadores

Los **métodos de modificación** cambian el estado de un objeto.

```
/**
* Recibe de un cliente una cantidad de dinero en centavos.
*/
public void ingresarDinero(int cantidad)
{
saldo = saldo + cantidad;
}
```

Nota: convenciones Java sobre métodos de acceso y de modificación7

En Java, los nombres de los métodos de acceso suelen comenzar con la palabra «get» en lugar de la palabra «obtener» y los nombres de los métodos de modificación, con la palabra «set» en lugar de «poner».

Por ejemplo:

`getPrecio`, `getSaldo` son métodos de acceso a las variables precio y saldo.

`setPrecio`, `setSaldo` son métodos de modificación de las variables precio y saldo.

De aquí en adelante, usaremos esta convención para los nombres de los métodos de modificación y de acceso.

Ejercicio 2.29 ¿Qué elementos del encabezado de `ponerPrecio` nos indican que es un método y no un constructor?

```
public void ponerPrecio (int precioDelBoleto)
```

```java
/**
* Devuelve el nombre del empleado
* @return nombre del empleado
*/
public int getNombre (){
   return nombre;
}
/**
* Modifica el nombre de un empleado
* @param nombre
*/
public void setNombre(String nombre){
   this.nombre = nombre;
}
```

```java
public class Cliente{

    private String nif;
    private String nombre;
    private String apellidos;

    public Cliente(String nif, String nombre, String apellidos){
        this.nif = nif;
        this.nombre = nombre;
        this.apellidos = apellidos;
    }

    public String getNIF() {
        return nif;
    }

    public void setNIF(String nif) {
        this.nif = nif;
    }
```

2.9 Impresión desde métodos

El método **System.out.println** imprime su parámetro en la terminal de texto.

```
/**
* Imprime un boleto y pone el saldo actual en cero
*/
public void imprimirBoleto()
{
// Simula la impresión de un boleto.
System.out.println("##################");
System.out.println("# Línea BlueJ");
System.out.println("# Boleto");
System.out.println("# " + precio + " cvos.");
System.out.println("##################");
System.out.println();
// Actualiza el total recaudado con el saldo.
total = total + saldo;
// Limpia el saldo.
saldo = 0;
}
```

Ejercicio 2.44

Ejercicio 2.42 Provea a la clase de dos constructores: uno debe tomar un solo parámetro que especifique el precio del boleto, y el otro no debe tener parámetros y debe establecer el precio como un valor fijo por defecto, el que usted elija. Pruebe su implementación creando máquinas mediante los dos constructores diferentes.

```
public TicketMachine()
{
    price = 1000;
    balance = 0;
    total = 0;
}

public TicketMachine(int ticketCost)
{
    price = ticketCost;
    balance = 0;
    total = 0;
}
```

2.12 Máquina mejorada

```
    /**
     * Recibe del cliente una cantidad de dinero en
centavos.
     * Controla que la cantidad tenga sentido.
     */
    public void ingresarDinero(int cantidad)
    {
        if(cantidad > 0) {
            saldo = saldo + cantidad;
        }
        else {
            System.out.println("Debe ingresar una cantidad
positiva: " +
                                                cantidad);
        }
    }
```

Ver código de Better-ticket-machine

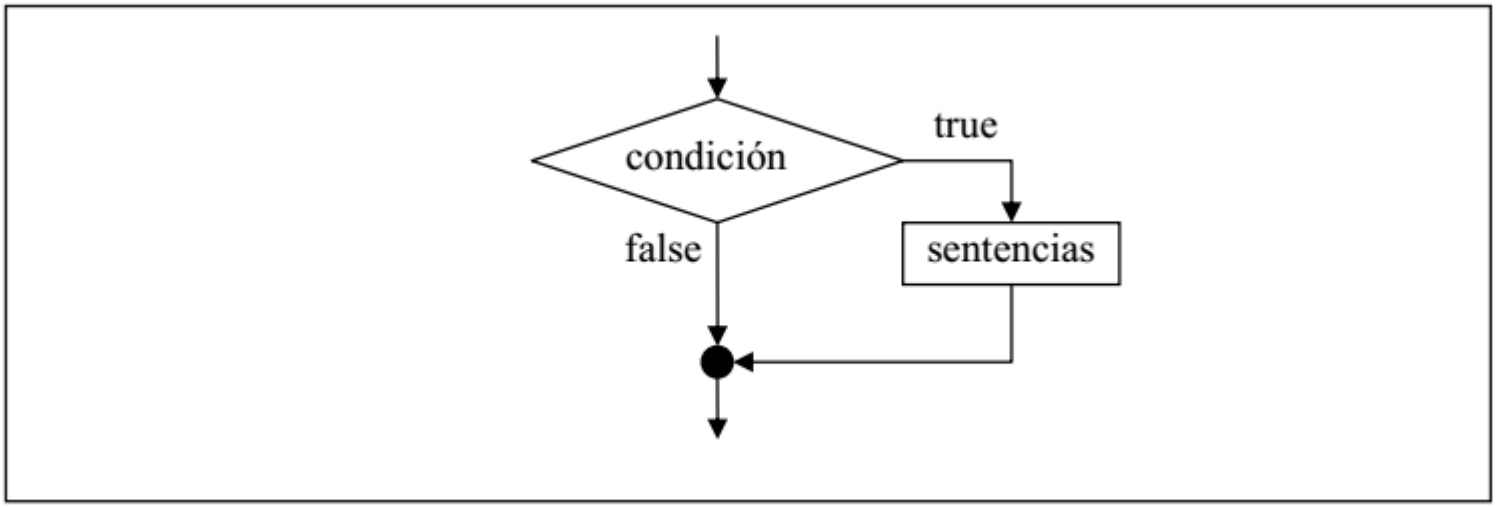
2.13 Sentencia condicional

Una **sentencia condicional** realiza una de dos acciones posibles basándose en el resultado de una prueba.

Las **expresiones booleanas** tienen sólo dos valores posibles: verdadero o falso. Se las encuentra comúnmente controlando la elección entre los dos caminos posibles de una sentencia condicional.

```
if(se lleva a cabo alguna prueba que da un resultado
verdadero o falso) {
Si la prueba dio resultado verdadero, ejecutar estas sentencias
}
else {
Si el resultado dio falso, ejecutar estas sentencias
}
```

```
if(cantidad > 0) {
saldo = saldo + cantidad;
}
else {
System.out.println("Debe ingresar una cantidad positiva: " +
cantidad);
}
```




```
if (condición) {
   sentencias1
} else {
   sentencias2
}
```

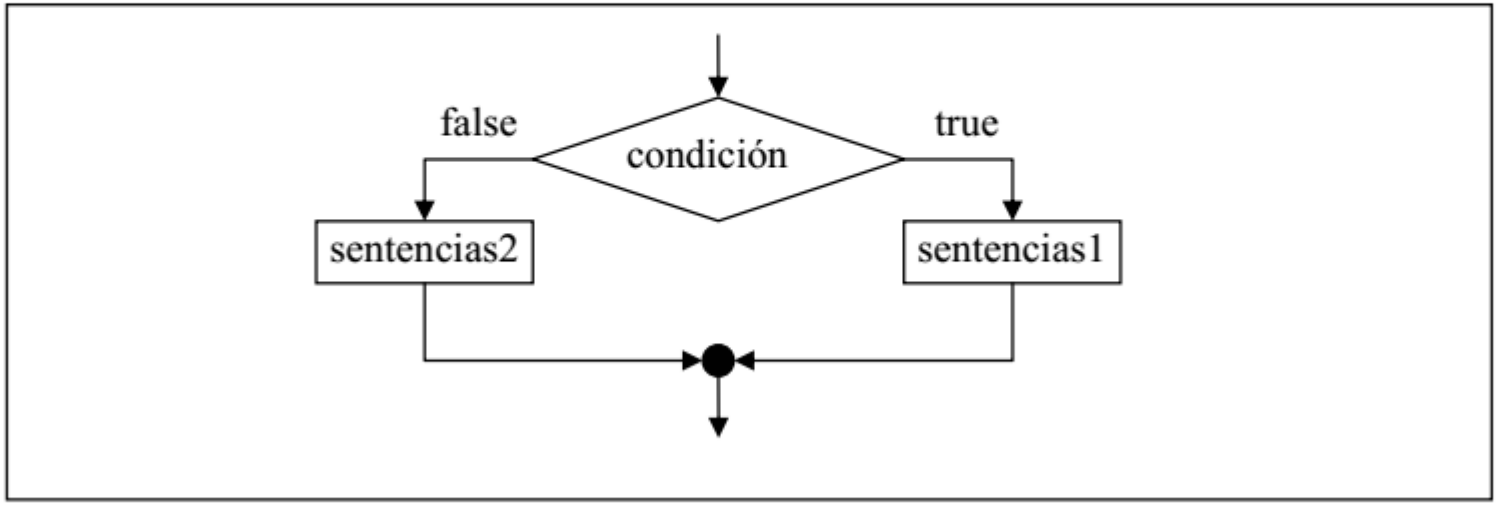


Figura 3: Sentencia if-else

2.14 Ejemplo adicional de sentencia condicional

El método `imprimirBoleto` contiene un ejemplo más avanzado de una sentencia condicional. Aquí está su esquema:

```
if(saldo >= precio) {
Se omitieron los detalles de impresión.
// Actualiza el total recaudado con el precio.
total = total + precio;
// Decrementa el saldo en el valor del precio.
saldo = saldo - precio;
}
        else {
            System.out.println("Debe ingresar como mínimo: "
                                        + (precio - saldo) + "
cvos más.");
        }
```

2.15 Representación visual del ámbito

```
/**
 * TicketMachine models a ticket machine that issues
 * flat-fare tickets.
 * The price of a ticket is specified via the constructor.
 * Instances will check to ensure that a user only enters
 * sensible amounts of money, and will only print a ticket
 * if enough money has been input.
 *
 * @author David J. Barnes and Michael Kölling
 * @version 2011.07.31
 */
public class TicketMachine
{
    // The price of a ticket from this machine.
    private int price;
    // The amount of money entered by a customer so far.
    private int balance;
    // The total amount of money collected by this machine.
    private int total;

    /**
     * Create a machine that issues tickets of the given price.
     */
    public TicketMachine(int cost)
    {
        price = cost;
        balance = 0;
        total = 0;
    }

    /**
     * @Return The price of a ticket.
     */
```

2.16 Variables locales

Una **variable local** es una variable que se declara y se usa dentro de un solo método. Su alcance y tiempo de vida se limitan a los del método.

El método `reintegrarSaldo` contiene tres sentencias y una declaración. La declaración ilustra una nueva clase de variable:

```
public int reintegrarSaldo()
{
int cantidadAReintegrar;
cantidadAReintegrar = saldo;
saldo = 0;
return cantidadAReintegrar;
}
```

```
int cantidadAReintegrar = saldo;
```

Variables locales

- Se declaran dentro del cuerpo de un constructor o de un método.
- Las declaraciones son muy similares a las declaraciones de los campos pero las palabras **private** o **public** nunca forman parte de ellas.
- Es muy común inicializarlas cuando se declaran.
- Se crean cuando se invoca un método.
- Se destruyen cuando el método termina.
- Se usan frecuentemente como lugares de almacenamiento temporal para ayudar a un método a completar su tarea.
- Podemos considerarlas como un almacenamiento de datos para un único método.
- Su alcance y tiempo de vida se limitan a los del constructor o método

Cuidado, una variable local del mismo nombre que un campo evitará que el campo sea accedido dentro de un método.
Esto se soluciona con la palabra clave **this**:
Al escribir this. nos estamos refiriendo al campo de la clase. (ver Capitulo 3)

2.17 **Campos**, parámetros y variables locales

- Las tres clases de variables pueden almacenar un valor acorde a su definición de tipo de dato. Por ejemplo, una variable definida como de tipo `int` permite almacenar un valor entero.
- Los campos se definen fuera de los constructores y de los métodos.
- Los campos se usan para almacenar datos que persisten durante la vida del objeto, de esta manera mantienen el estado actual de un objeto. Tienen un tiempo de vida que finaliza cuando termina el objeto.
- El alcance de los campos es la clase: la accesibilidad de los campos se extiende a toda la clase y por este motivo pueden usarse dentro de cualquier constructor o método de clase en la que estén definidos.
- Como son definidos como privados (`private`), los campos no pueden ser accedidos desde el exterior de la clase.

Campos, **parámetros y variables locales**

- Los parámetros formales y las variables locales persisten solamente en el lapso durante el cual se ejecuta un constructor o un método. Su tiempo de vida es tan largo como una llamada, por lo que sus valores se pierden entre llamadas. Por este motivo, actúan como lugares de almacenamiento temporales antes que permanentes.
- Los parámetros formales se definen en el encabezado de un constructor o de un método. Reciben sus valores desde el exterior, se inicializan con los valores de los parámetros actuales que forman parte de la llamada al constructor o al método.
- Los parámetros formales tienen un alcance limitado a su definición de constructor o de método.
- Las variables locales se declaran dentro del cuerpo de un constructor o de un método. Pueden ser inicializadas y usadas solamente dentro del cuerpo de las definiciones de constructores o métodos. Las variables locales deben ser inicializadas antes de ser usadas en una expresión, no tienen un valor por defecto.
- Las variables locales tienen un alcance limitado al bloque en el que son declaradas. No son accesibles desde ningún lugar fuera de ese bloque.

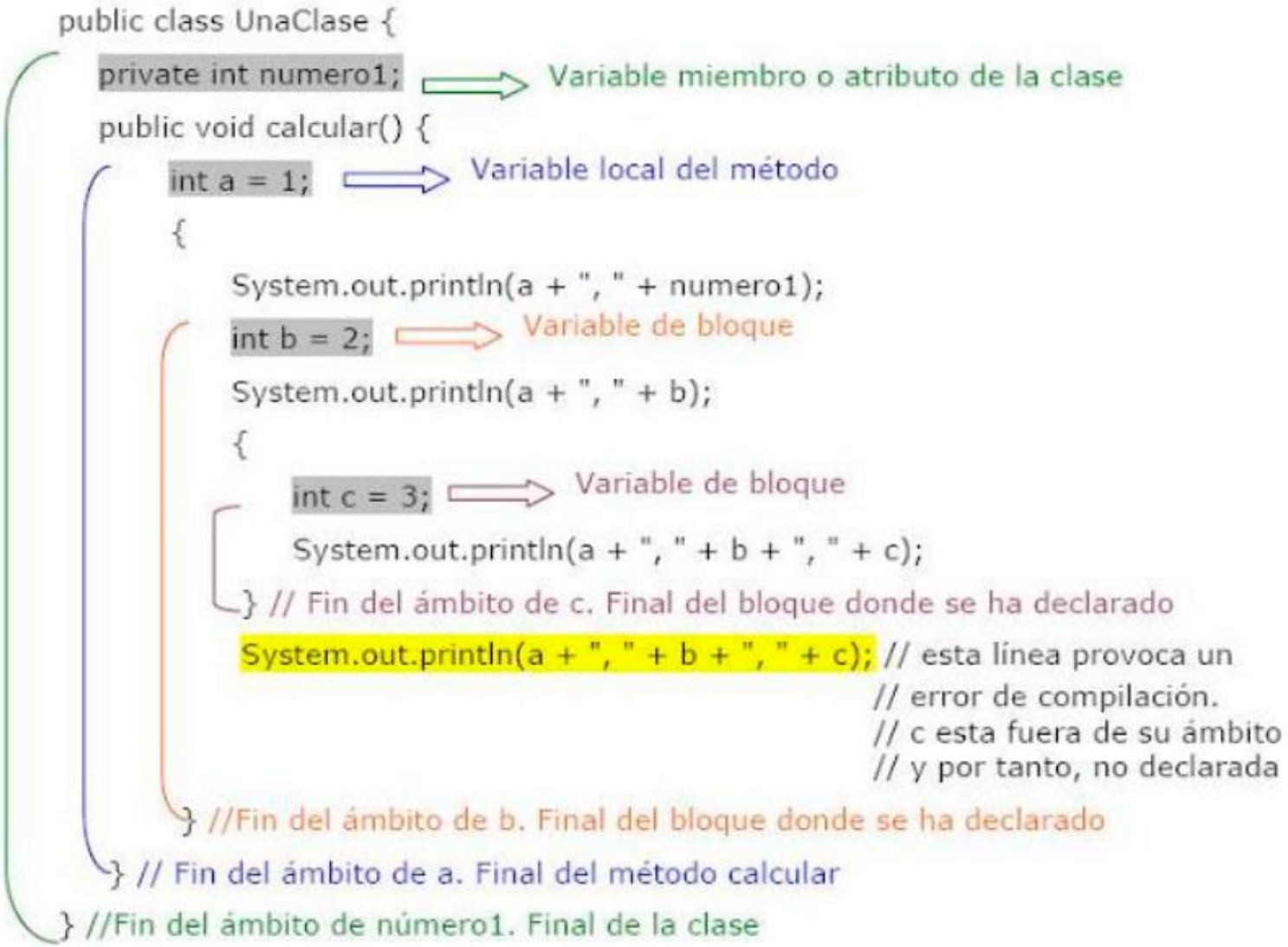
Los parámetros formales y las variables locales persisten solamente en el lapso durante el cual se ejecuta un constructor o un método. Su tiempo de vida es tan largo como una llamada, por lo que sus valores se pierden entre llamadas. Por este motivo, actúan como lugares de almacenamiento temporales antes que permanentes.

Los parámetros formales **se definen** en el encabezado de un constructor o de un método.
Reciben sus valores desde el exterior, se inicializan con los valores de los parámetros actuales que forman parte de la llamada al constructor o al método.

Los parámetros formales tienen un alcance limitado a su definición de constructor o de método.

Las variables locales se declaran dentro del cuerpo de un constructor o de un método.
Pueden ser inicializadas y usadas solamente dentro del cuerpo de las definiciones de constructores o métodos.
Las variables locales deben ser inicializadas antes de ser usadas en una expresión, no tienen un valor por defecto.
Las variables locales tienen un alcance limitado al bloque en el que son declaradas. No son accesibles desde ningún lugar fuera de ese bloque.

Ámbito



http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com.es/2012/04/paso-de-parametros-en-java-y-ambito-de.html

2.20 Revisión de lab-classes

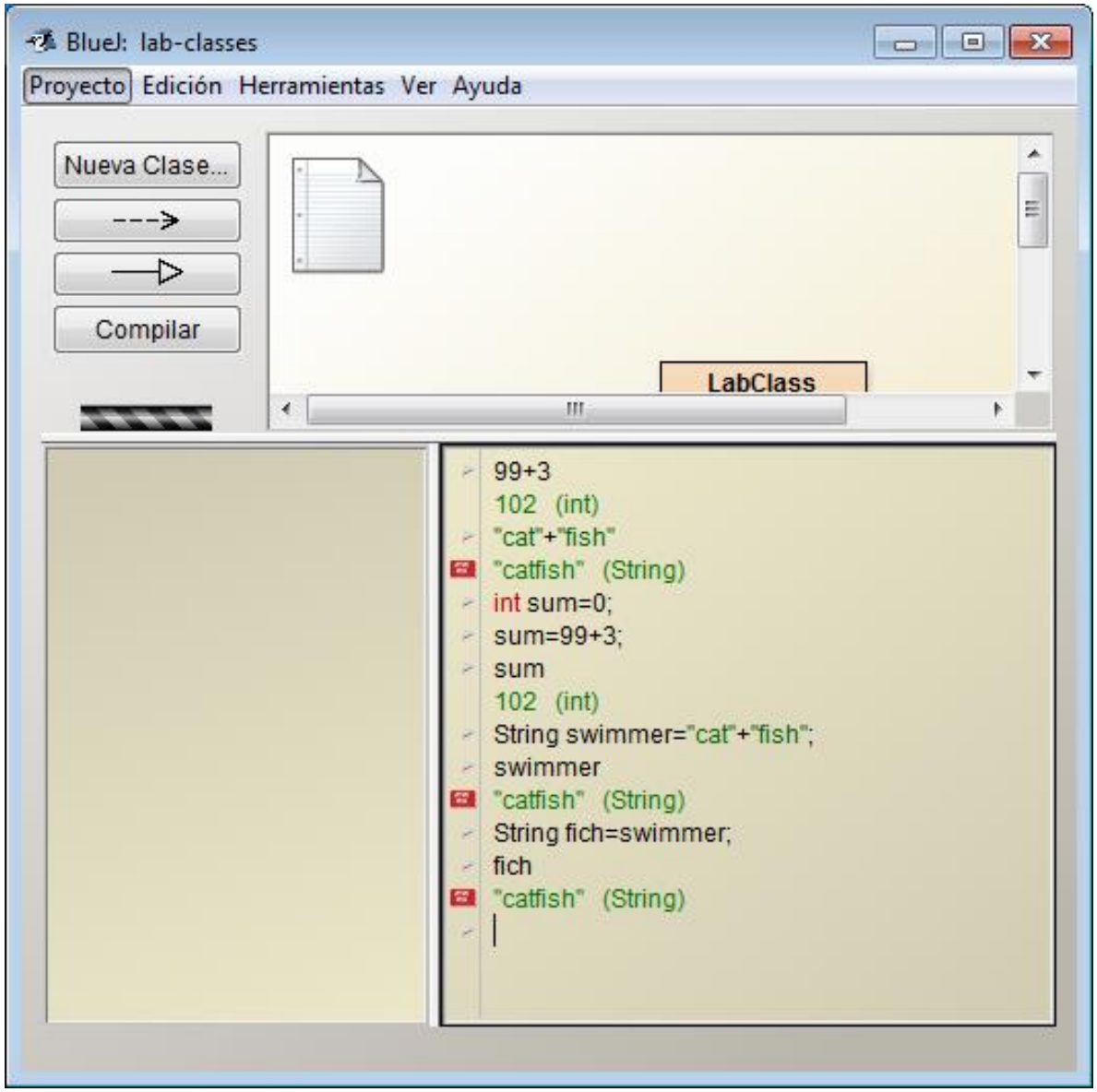
- Ver código de lab-classes (tema 01)

```java
/**
 * The Student class represents a student in a student administration system.
 * It holds the student details relevant in our context.
 *
 * @author Michael Kölling and David Barnes
 * @version 2011.07.31
 */
public class Student
{
    // the student's full name
    private String name;
    // the student ID
    private String id;
    // the amount of credits for study taken so far
    private int credits;

    /**
     * Create a new student with a given name and ID number.
     */
    public Student(String fullName, String studentID)
    {
        name = fullName;
        id = studentID;
        credits = 0;
    }

    /**
     * Return the full name of this student.
     */
    public String getName()
    {
        return name;
    }

    /**
     * Set a new name for this student.
     */
    public void changeName(String replacementName)
    {
        name = replacementName;
    }
```

2.21 Invocación de métodos

```
/**
    * Return the login name of this student. The login name is a combination
    * of the first four characters of the student's name and the first three
    * characters of the student's ID number.
    */
   public String getLoginName()
   {
      return name.substring(0,4) + id.substring(0,3);
  }
```

2.22 Experimentación con expresiones: Code Pad



1.1 Definición de clase

En Java, una clase se define mediante la palabra reservada `class`, seguida por el nombre de la clase que vamos definir. El cuerpo de la clase estará rodeado de llaves (`{ }`).

```
class Alumno {
   …
}
```

1.2 Declaración de objetos

Un objeto es una instancia de la clase. Los objetos se declaran indicando en primer lugar el nombre de la clase y después el nombre del objeto:

```
Alumno alumno1;
Alumno alumno2;
```

`alumno1` y `alumno2` son en realidad *referencias* (direcciones de memoria) a objetos de la clase Alumno.

1.3 Creación de objetos

El objeto propiamente dicho se crea con la palabra reservada new y una llamada al constructor. Una vez está creado el objeto, se asigna la dirección de memoria en la que se encuentra a la referencia que se había declarado anteriormente (ver
Figura 1).

```
alumno1 = new Alumno();
alumno2 = new Alumno();
```

```
/** Programa Java que dado el radio y altura
 *  de un cilindro calcula su volumen
 */
public class VolumenCilindro {
  public static void main (String[] args){
    /* El valor del número pi */
    final double PI = 3.1415926536;
    double radio;
    double altura;

    radio = 23.4;   // en centímetros
    altura = 120.2; // en centímetros
    System.out.println("Datos del cilindro: ");
    System.out.println("Radio: " + radio);
    System.out.println("Altura: " + altura);
    System.out.println("El volumen del cilindro es: ");
    System.out.println(PI * radio * radio * altura);
  }
}
```

Resumen de conceptos

- **campo** Los campos almacenan datos para que un objeto los use. Los campos se conocen como variables de instancia.
- **comentario** Los comentarios se insertan dentro del código de una clase para brindar explicaciones a los lectores humanos. No tienen efecto sobre la funcionalidad de la clase.
- **constructor** Los constructores permiten que cada objeto sea preparado adecuadamente cuando es creado.
- **alcance** El alcance de una variable define la sección de código desde donde la variable puede ser accedida.
- **tiempo de vida** El tiempo de vida de una variable describe el tiempo durante el cual la variable continúa existiendo antes de ser destruida.
- **asignación** Las sentencias de asignación almacenan el valor representado del lado derecho de la sentencia en la variable nombrada en el lado izquierdo.

Resumen de conceptos

- **método** Los métodos están compuestos por dos partes: un encabezado y un cuerpo.
- **método de acceso** Los métodos de acceso devuelven información sobre el estado de un objeto.
- **métodos de modificación** Los métodos de modificación cambian el estado de un objeto.
- **println** El método `System.out.println(...)` imprime su parámetro en la terminal de texto.
- **condicional** Una sentencia condicional realiza una de dos acciones posibles basándose en el resultado de una prueba.
- **expresión booleana** Las expresiones booleanas tienen sólo dos valores posibles: verdadero y falso. Se las encuentra comúnmente controlando la elección entre los dos caminos de una sentencia condicional.
- **variable local** Las variables locales son variables que se declaran y usan dentro de un único método. Su alcance y tiempo de vida están limitados por el método.