



# Programación

## Tema 4: Métodos

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- 1. El concepto de método
- 2. Definición: cabecera
- 3. Definición: cuerpo
- 4. Uso de métodos
- 5. Métodos útiles

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- Un método es un bloque de código con una misión:
  - Puede utilizar unos argumentos de entrada para producir un resultado
  - Puede manipular **atributos** de un objeto (setters/getters)
- Un conjunto de métodos define una abstracción que nos facilita resolver **nuestro problema** usando nuestros propios conceptos

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Definición de métodos

- Cabecera
  - acceso tipo nombre (parametros ...) excepciones**
- Cuerpo
  - bloque
  - secuencia de instrucciones
  - declaración de **variables automáticas**
  - los **parámetros se comportan como variables**

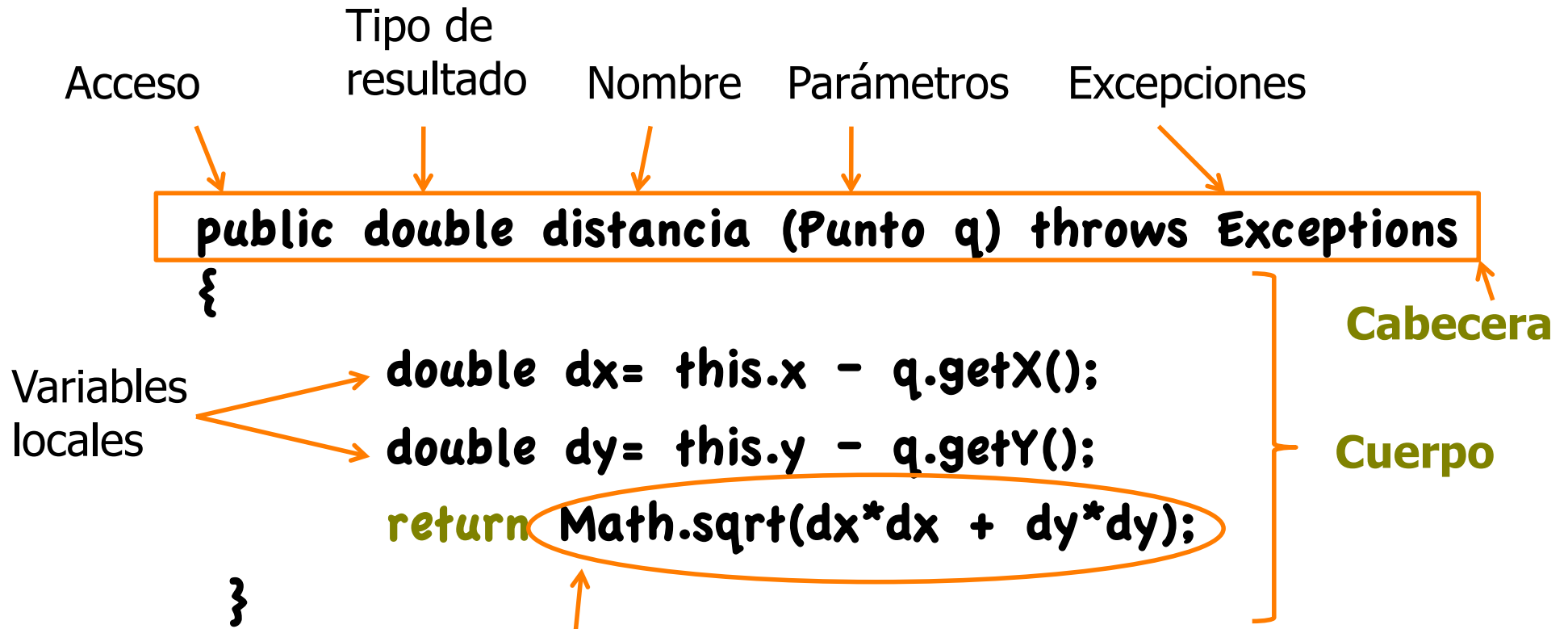
- Colocación

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70  
---  
ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70



- La signatura de un método está compuesta por
  - <clase, nombre, <tiposDeLosParámetros> >
- No forman parte ni el tipo de retorno ni las excepciones (si hay)
- **No puede haber 2 métodos con igual signatura**
  - Java no sabría a cual nos referimos
  - Si hay varias signaturas, decimos que hay sobrecarga

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- **private**

- sólo es accesible desde el texto de la propia clase
  - **this.metodo ( parametros )**
  - **metodo ( parametros )**

- no se dice nada

- es accesible por cualquier clase del mismo paquete
  - **objeto.metodo ( parametros )**

- **public**

- es accesible por cualquiera

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- Parámetro **formal**: el nombre asignado a los parámetros al definir el método
  - `public void mueve (double nuevox, double nuevoy)  
{ ... }`
- Parámetro **real**: valores con los que se llama al método
  - `p.mueve (3.15, Math.sqrt(22.11*x)+9);`
- Deben ser compatibles en posición, número y tipo



- Se crean variables nuevas internas al método **cada vez que se llama**, cuyo valor es **una copia del valor** que se pasa como parámetro
  - Si son de tipos primitivos: por valor
    - *se hace una copia del valor*
  - Si son de tipos referenciados: por referencia (nombreDelObjeto)
    - **Se hace una copia de la referencia** (se comparte el objeto referenciado, pero no se duplica el objeto)

- tipos primitivos
  - enteros, reales, boolean, caracteres
  - se hace una copia
  - **las modificaciones no se notan fuera**

```
void m (int x) {  
    x*= 2;  
}
```

```
int n= 5;
```

```
System.out.println(n);
```

n=5

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Paso del valor

- tipos primitivos
  - enteros, reales, boolean, caracteres
- se hace una copia
- **las modificaciones no se notan fuera**

```
void m (int x) {  
    x*= 2;  
}
```

x=5

x=10

```
int n= 5;  
System.out.println(n);
```

n=5

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- tipos primitivos
  - enteros, reales, boolean, caracteres
- se hace una copia
- **las modificaciones no se notan fuera**

- ```
void m (int x) {  
    x*= 2;  
}
```

- ```
int n= 5;  
System.out.println(n);
```

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Paso de la referencia

- Objetos creados por el programador
  - tras un new (...)
  - y también los array
- Se **comparte** el objeto
- Si el método llamado modifica el objeto, éste **queda modificado**
  - efecto colateral
- **Es a la vez cómodo...**

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

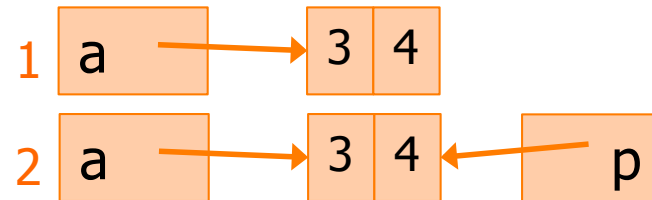
---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Paso la referencia

```
class Punto {  
    int x, y;  
  
    Punto (int _x, int _y) { x= _x; y= _y; }  
  
    void escala (int s) { x*= s; y*= s; }  
  
    void print () {  
        System.out.println("x= " + x);  
        System.out.println("y= " + y);  
    } //fin print  
2 void doble (Punto p) {  
3     p.escala(2);  
    } // fin doble  
} // fin clase Punto
```

```
1 Punto a= new Punto(3, 4);  
  a.print();
```



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- Secuencia de **instrucciones** entre llaves
- Tamaño ideal inferior a una pantalla / hoja
  - Debe ser íntegro, puede tener tamaño 0 (sin cuerpo)
- Un método -> un concepto
- Se pueden declarar **variables automáticas**
- Se ejecuta hasta } o hasta encontrar un **return**
  - Puede haber return donde haga falta
- Los parámetros formales
  - **Se cargan** con los valores de los reales
  - **Se comportan como variables**

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

- Los métodos pueden devolver valores
  - **void**: No devuelve nada
    - efectos tendrán que ser colaterales  
`public static void main (String[] args) { ... }`
  - Un valor de un tipo primitivo  
`double s= Math.sqrt(2.0);`
  - Un objeto de una clase definida  
`Punto q= p.desplaza(3, 4);`
- sintaxis: **return expresion;**
- el compilador de Java comprueba que:
  - el tipo de la expresión coincide con el declarado en el método
  - en métodos que no devuelven nada (void) se puede usar sin expresión (`return;`)

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70



- **Ámbito estático: accesibilidad**
  - determina dónde puede referirse
    - a un componente de un objeto (atributo o método)
    - a una variable de un método (formal o automática)
- **Ámbito dinámico: vida**
  - determina cuándo nace y muere un atributo o una variable
  - cuando un contenedor muere, se pierde su valor y habrá que volver a inicializarlo

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Atributos de una clase

- Nacen con la **construcción** del objeto
  - Objeto x= new Objeto(...);
- Viven hasta que el objeto es **inaccesible**
  - **se queda sin referencias**, referencia -> null
- Regla:
  - Todos los atributos deben ser **private**
    - Para controlar todos los accesos mediante métodos
    - Si un día queremos cambiar el valor de los atributos bastará con ajustar los métodos

# Métodos de una clase

- Nacen al invocar un método
  - Objeto.metodo(parametros);
- Viven hasta un return o }

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Variables automáticas

- El cuerpo de un método es un bloque
  - se pueden declarar variables (automáticas)
- Las variables del bloque **class**
  - pueden usarse aunque textualmente aparezcan después
  - “Viven” mientras “viva” el objeto
- Las variables del bloque método
  - pueden usarse sólo **después de definirse**
    - textualmente debe aparecer **primero la definición y luego**

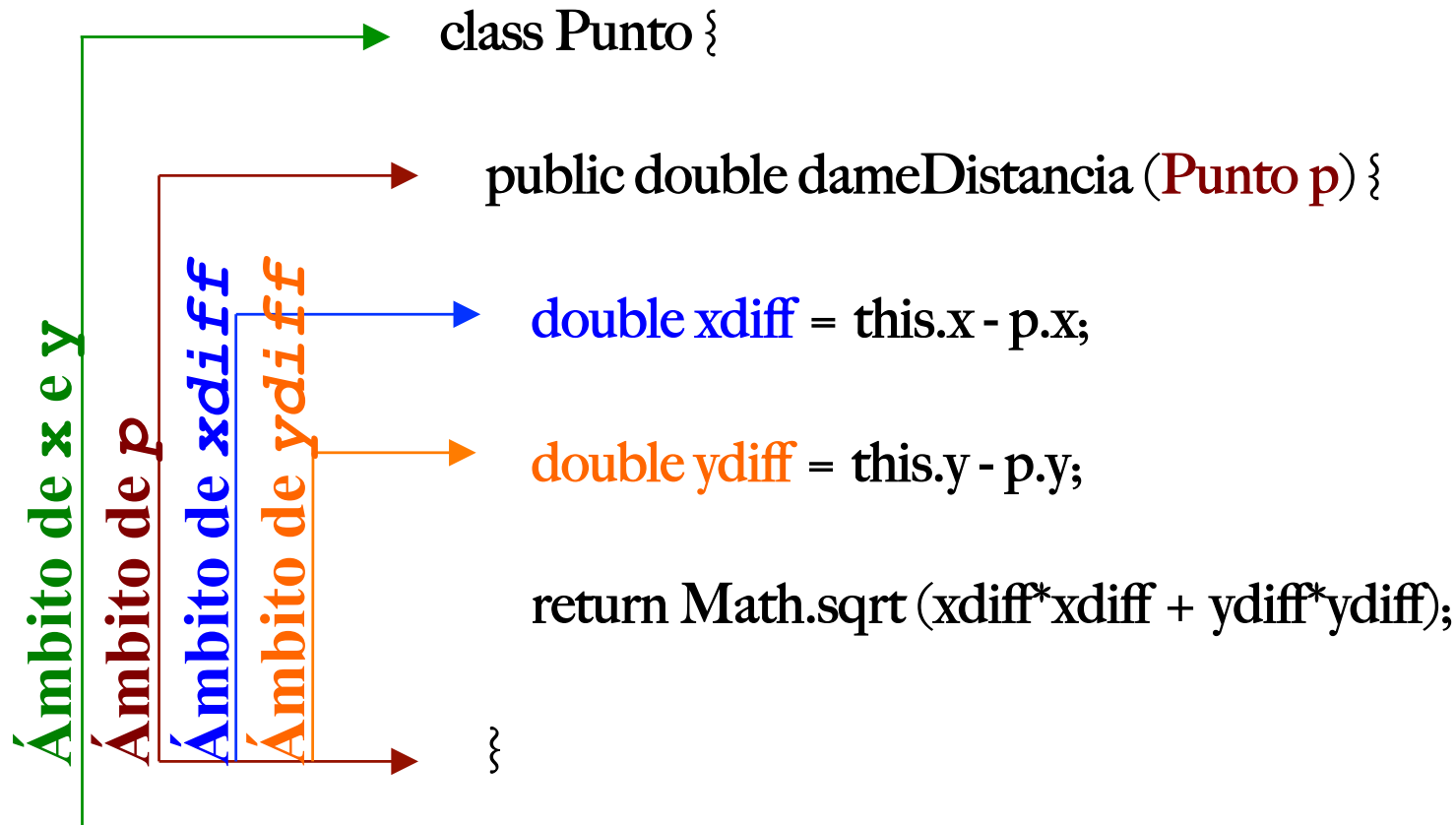
Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Ámbito de variables



Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Ámbito dinámico

- Al llamar a un método, se crea un **ámbito dinámico**
  - se generan todas las variables-parámetros
  - se generan las variables automáticas
- Al salir del método
  - **desaparecen** dichas variables
- El ámbito dinámico existe (está activo) mientras estemos ejecutando el método
  - **incluso** si se llaman nuevos métodos desde este

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TECNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# ¿Cómo se usa un método?

- Llamada a un método
  1. en el punto del programa en el que se llama se calculan los valores de los parámetros reales
  2. se salta al comienzo del método
  3. se cargan los parám. formales con los parám. reales
  4. se ejecuta el bloque hasta que se alcanza **return** o }
  5. se sustituye la llamada por el valor que devuelve el método
  6. se continúa la ejecución a continuación del punto en el que se llamó el método
- Método especial **main**

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Perímetro de un método

- Llamada:
  - objeto.metodo (parametros)
  - clase.metodo (parametros)
  - dentro de la misma clase basta poner el nombre
    - metodo (parametros)
- Retorno:
  - Pueden devolver un valor de cualquier tipo o clase
    - se antepone el **nombre del tipo o clase** a devolver
  - o no devolver nada

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70



# Ejemplo (V)

```
class EjemploPunto {
```

```
... main (String[] args) {
```

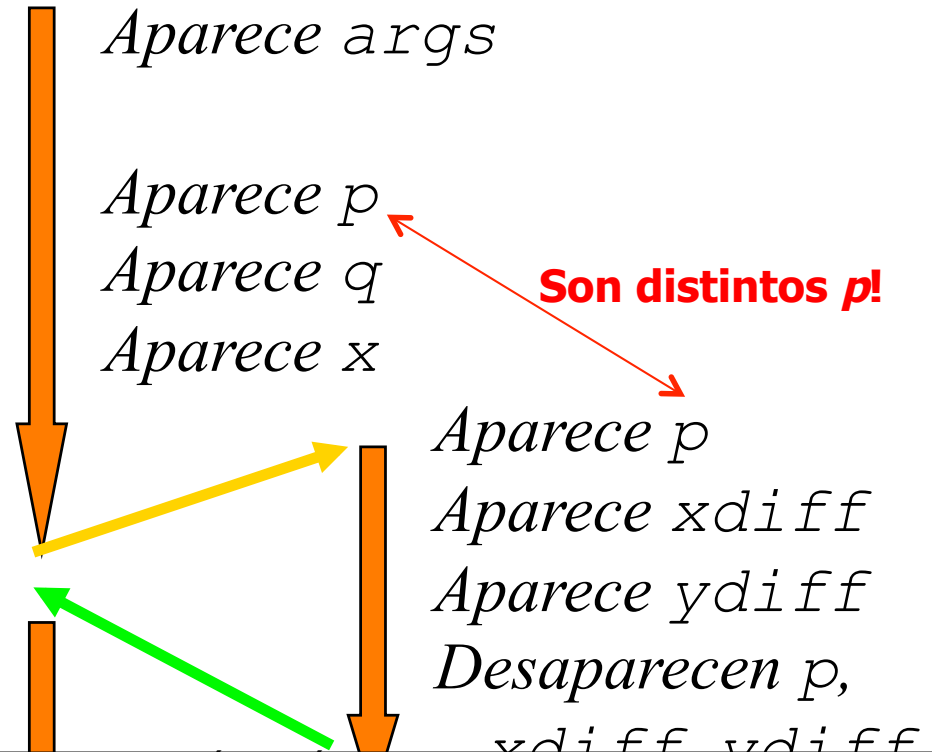
```
Punto p= new Punto(),
```

```
Punto q= new Punto();
```

```
double x;
```

```
⋮
```

```
x= p.distancia(q);
```



CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

Cartagena99

# ¿Cuándo definir un método?

- Método = concepto distinto y detallado
  - debe hacer una sola cosa
- Aumento de la legibilidad
  - su nombre debe indicar lo que hace (verbo)
  - añadir comentarios
- No debe ser muy largo
  - que quepa en una pantalla
- No debe tener muchos parámetros

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# ¿Cómo definir un método?

- Escribir su cabecera completa
  - Darle nombre **informativo**
  - Indicar el tipo de retorno
  - Indicar los parámetros (los menos posibles)
- Escribir el cuerpo
  - Primeras sentencias para **comprobar** los parámetros
  - Operaciones
  - Definir variables locales si hace falta
  - Al final, indicar el valor de retorno con **return**

# Método constructor

- Para crear un objeto necesitamos construirlo
  - Pedir memoria a la JVM, darle un patrón a la memoria e inicializar los campos del objeto
  - Para crear un objeto, se construye con **new**
  - Se crean e inicializan los atributos,...
- Es un método especial, con el **mismo nombre que la clase**, que no devuelve ningún valor

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Método constructor

- Tipos de constructores:

- **por defecto**, añadido por el compilador si no hay otro constructor
  - inicializa todos los atributos al **valor por defecto**  
(0, 0.0, false, \u0000, null)
- definido por el usuario, **sin parámetros**
- definido por el usuario, **con parámetros**

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Método constructor

- El programador puede proporcionar un constructor específico
- Método con el nombre de la clase y sin tipo de devolución

```
private double [] posicion;  
public Punto (double x, double y) {  
    this.posicion = new double [2];  
    this.posicion[0] = x;
```

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Método constructor

- Constructores definidos por el usuario
  - **Sustituye** al proporcionado por defecto
    - Pero la construcción por defecto sigue teniendo lugar en cuanto a petición de memoria
  - pueden llamar al constructor por defecto:  
**primera instrucción**  
`this ()`
- Razones para implementar un constructor:
  - se necesitan parámetros para el estado inicial,
  - construcción costosa, deben crearse correctamente

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TECNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

# Accesores-modificadores

- **Accesores-get**

- Devuelven el valor de algún atributo
  - No tienen parámetros
  - Tienen valores de retorno
  - Necesarios en general porque los atributos son privados
- ```
public double getX () {  
    return this.x;  
}
```

- **Modificadores-set**

- **No devuelven ningún valor**
- Tienen parámetros
- No suelen tener valores de retorno
- No se usan si un atributo NO debe ser modificado tras su creación

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORIAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70



# Otros métodos útiles

## ● Operaciones

- Realizan **operaciones** con valores de atributos
- Pueden tener parámetros o no llevarlos
- Pueden tener, o no, valores de retorno

```
public String toString () {  
    return "(" + this.x + "," + this.y + ")";  
}
```

```
public boolean equals (Punto otro) {  
    return ((this.x == otro.x) && (this.y == otro.y));  
}
```

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE  
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

---

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS  
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70