

Encapsulamiento (informática)

En Programación modular, y más específicamente en programación orientada a objetos, se denomina **encapsulamiento** al ocultamiento del estado, es decir, de los datos miembro, de un objeto de manera que sólo se puede cambiar mediante las operaciones definidas para ese objeto.

Cada objeto está aislado del exterior, es un módulo natural, y la aplicación entera se reduce a un agregado o rompecabezas de objetos. El aislamiento protege a los datos asociados a un objeto contra su modificación por quien no tenga derecho a acceder a ellos, eliminando efectos secundarios e interacciones.

De esta forma el usuario de la clase puede obviar la implementación de los métodos y propiedades para concentrarse sólo en cómo usarlos. Por otro lado se evita que el usuario pueda cambiar su estado de maneras imprevistas e incontroladas.

Encapsulamiento

Como se puede observar de los diagramas, las variables del objeto se localizan en el centro o núcleo del objeto. Los métodos rodean y esconden el núcleo del objeto de otros objetos en el programa. *'Al empaquetamiento de las variables de un objeto con la protección de sus métodos se le llama encapsulamiento.* Típicamente, el encapsulamiento es utilizado para esconder detalles de la puesta en práctica no importantes de otros objetos. Entonces, los detalles de la puesta en práctica pueden cambiar en cualquier tiempo sin afectar otras partes del programa.

Formas de encapsular

1. Estándar (Predeterminado)
2. Abierto: Hace que el miembro de la clase pueda ser accedido desde el exterior de la Clase y cualquier parte del programa.
3. Protegido: Solo es accesible desde la Clase y las clases que heredan (a cualquier nivel).
4. Semi cerrado: Solo es accesible desde la clase heredada
5. Cerrado: Solo es accesible desde la Clase.

En el encapsulamiento hay analizadores que pueden ser semánticos y sintácticos.

Fuentes y contribuyentes del artículo

Encapsulamiento (informática) *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=65419225> *Contribuyentes:* Banfield, Cyborg ar, DAVIDLDS19, Diegojserrano, Diegusjaimes, Driverco, Farisori, Googolplanck, Hispa, Humberto, Jcsoriap, Jecanre, Jesuja, Jorgechp, Kved, Leopupy, Lobillo, Mr.Ajedrez, Poco a poco, Rumpelstiltskin, SPZ, Taichi, Technopat, Vivero, 72 ediciones anónimas

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)