

CLASES Y OBJETOS EN PROCESSING

UNA CLASE ES UN MODELO

UN OBJETO ES UNA CONCRECIÓN QUE
RESPONDE A LO ESTABLECIDO EN LA CLASE
A QUE PERTENECE

EJEMPLO: CREAREMOS LA CLASE PELOTA Y
DE AHÍ OBTENDREMOS LOS OBJETOS
PELOTA1 Y PELOTA2

```
class pelota{
```

```
}
```

UNA CLASE DEFINIRÁ UNOS ATRIBUTOS
(VALORES PROPIOS QUE CAMBIARÁN EN
CADA OBJETO) Y UNOS MÉTODOS
(FUNCIONES, CONJUNTO DE
INSTRUCCIONES A LAS QUE PODRÁ LLAMAR
CADA OBJETO), EL PRINCIPAL DE LOS
CUALES SE DENOMINA CONSTRUCTOR

```
class pelota{  
  //Atributos de posición  
  int x, y;  
  //Atributos de tamaño  
  int tamanyo;  
}
```

```
class pelota{  
  //Atributos de posición  
  int x, y;  
  //Atributos de tamaño  
  int tamaño;  
  //CONSTRUCTOR  
  pelota (int a, int b){  
    tamaño=(int)random(100);  
    x=a;  
    y=b;  
  }  
}
```



```
class pelota{
//Atributos de posición
int x, y;
//Atributos de tamaño
int tamanyo;
//CONSTRUCTOR
pelota (int a, int b){
    tamanyo=(int)random(100);
    x=a;
    y=b;
}
//Método de dibujo
void dibujaPelota(){
    ellipse(x,y,tamanyo,tamanyo);
}
}
```

```
//declaramos un objeto de tipo pelota
pelota Pelota1;
void setup(){
size(800,600);
Pelota1=new Pelota(300,300);
}
void loop(){
Pelota1.dibujaPelota();
}
```

//Ahora trabajaremos con dos pelotas:

pelota Pelota1, Pelota2;

void setup(){

size(800,600);

Pelota1=new Pelota(300,300);

Pelota2=new Pelota(400,400);

}

void loop(){

Pelota1.dibujaPelota();

Pelota2.dibujaPelota();

}