

Concepto a estudiar (1)	Clase / Class
Breve descripción	<ul style="list-style-type: none"> • Unidad fundamental de organización en programación orientada a objetos. Se la relaciona con una entidad mínima organizativa sobre la que ir creando las mecánicas del juego o programa. • Consta de una cabecera y un cuerpo, el cuerpo es todo lo que está entre llaves { } . • Por convenio la primera letra del nombre de la clase se pone en mayúsculas.
Sintaxis	<pre>public class (nombre de la clase) : (clase de la que hereda) { (cuerpo de la función: variables de clase, funciones, etc...) }</pre>
Ejemplos de clases	<pre>public class PlayerController : MonoBehaviour { variableDeClase1 variableDeClase2 ... Función1 Funcion2 ... } public class ScoreManager : MonoBehaviour { ... } public class Soldier : Human { ... }</pre>
Consejos y anotaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Un juego o aplicación puede hacerse con infinitas combinaciones de clases, pero está demostrado que algunas te facilitarán la vida más que otras. Pero sabed que un juego puede realizarse de infinitas maneras y que funcione. • No os estreséis en buscar la configuración perfecta, la experiencia poco a poco hará que tengáis un mejor diseño de clases. • Intentad relacionar las clases con entidades (u objetos) tangibles o intangibles del mundo real, pero que se diferencien fácilmente. • Conforme avance el curso, veréis que las clases están diseñadas para crear objetos, o para instanciar objetos que es lo mismo.
Ejemplo 1 Clases Pong	<pre>BarController Brick PowerUp1 PowerUp2 PowerUp3 Ball GameOver Win Menu Boton1Menu Boton2Menu </pre>
Ejemplo 2 Clases Mario	<pre>PlayerController Seta Flor Moneda Enemigo1 Enemigo2 Enemigo3 CaparazonTortuga Bandera Tuberia Menu BotonMenu </pre>