# Eventos

Un delegado es una interface con un solo método, es una asignación del método por el cual se realiza una instancia. Los delegados mantienen una referencia de un método la cual apunta al objeto del método para poderlo llamar, esto se declara el tipo al cual va pertenecer ese delegado.

Ej. public delegate string FirstDelegate (int x); se recibe como dato un entero para regresar el dato como un tipo carácter.

FirstDelegate d1 = new FirstDelegate (InstanceMethod); En esta parte es necesario instanciar el delegado

FirstDelegate d2 = new FirstDelegate ( anotherInstance.InstanceMethod );

En esta instancia hace referencia sobre el mismo método, pero con diferente apuntador.

FirstDelegate d4 = new FirstDelegate (instanceOfOtherClasss.OtherInstanceMethod ); En esta con un apuntador especifico.

Las instancias de los delegados se llaman como si fueran los propios métodos. para poder llamar al delegado mencionado solamente hacemos referencia de el

Los eventos proporcionan un medio apropiado para que los objetos puedan señalizar cambios de estado que pueden resultar útiles para los usuarios o el programador y los eventos se declaran mediante los delegados por eso la conexión entre ellos.

Hay una manera simple de declarar una variable delegada y un evento al mismo tiempo o juntos, esto se hace de la siguiente manera;

public evento EventHandler MyEvent;