

Lucas Agustín Gaitan

Legajo: 91347/8

Tp4-comision3

1. La programación orientada a objetos es un paradigma en el que desarrollamos un código de manera similar a la de como pensaríamos que es un objeto físico y como interactúa.

2. En la sintaxis se declara primero, la palabra `class` y un nombre para esta, luego se definen las funciones y variables de la misma y por último se invoca la clase dándole un nombre y luego usando `(nombredeclaseinvocada=new nombredeclase)` invocado en el `setup` y por último invocar las variables dentro del `class`, en el `void draw` usando el `nombredeclaseinvocada.nombredevariable()`;

3. Método: son las funciones que permiten efectuar objetos y que no rinden algún tipo de servicio durante el transcurso del programa.

Instancia: Se llama instancia a todo objeto que derive de algún otro. De esta forma, todos los objetos son instancias de algún otro, menos la clase `Object` que es la madre de todas.

Class: Descripción de objeto. Consta de una serie de métodos y datos que resumen las características de este objeto. Definir clases permite trabajar con código reutilizable

Encapsulación: Define el comportamiento de una clase u objeto que tiene dentro de él todo tipo de métodos y datos pero que solo es accesible mediante el paso de mensajes. y los datos a través de los métodos del objeto/clase.

Atributos: Características que aplican al objeto solo en el caso en que el sea visible en pantalla por el usuario; entonces sus atributos son el aspecto que refleja, tanto en color, tamaño, posición, si está o no habilitado.

Abstracción: desde el punto de vista del desarrollo de software, vemos que con una clase podemos realizar una abstracción de un objeto o entidad del mundo real.

4.