**24/09/2025**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETO (POO)**

Declaro variables con el fin de acceder más rápidamente a ellas o con el fin de acceder más rápidamente a los datos.

Declaro variables porque quiero que el sistema sepa con que estoy trabajando.

Datos primitivos:

* Enteros

1. Int

* Punto decimal

1. Float, double, decimal

* Caracteres: *Todos aquellos símbolos que se representan de manera única.*

1. Char

* Cadenas

1. String

Estructuras de datos

Teoría matemática simple que se llama *“CONJUNTOS“,* (inventario).

Conjuntos base:

* Arreglos: estructura controlable.
* Listas: más espacio.
* Diccionarios

*CLASS*: estructura completa o caja contenedora. Todo eso en un solo espacio. A partir de las clases se crean objetos, que sirven para representar lo que queremos que nuestro programa haga. Necesario para estructuras complejas, habrá más clases dentro de ella.

Etapas de UNITY

* START: Al momento de dar play inicia la etapa de start y comienza a cargar datos. Solo una vez. Dar base.
* UPDATE: Un paso delante de start. Registra cambios o acciones continuas. Puede registrar la etapa de carga y se encarga de decirle al sistema los datos cambiantes del juego. Actualiza los datos.

Class:

* Input: Permitir acceso a una entrada. Solo funciona correctamente dentro de Update. Debe de venir dentro de un control de flujo, el cual es conocido como *“if”* (si sucede algo).

Debug.Log(“”); Mensaje salvavidas