**Tarea:**

**Procedimiento:**

Un **procedimiento** es un grupo de instrucciones, variables, constantes, que están diseñados con un propósito particular y tiene su nombre propio.

Es decir un procedimiento es un modulo de un programa que realiza tareas especificas y que no puede regresar valores al programa principal u a otro procedimiento que lo esté invocando.

Después de escribir un procedimiento se usa su propio nombre como una sola instrucción o llamada al procedimiento.

**Función:**

**La función** podría ser definida como un conjunto de instrucciones que permiten procesar las variables para obtener un resultado. Puede que esta definición resulte un poco vaga si no nos servimos de un ejemplo para ilustrarla.

**Propiedades, Eventos y Métodos**

Cada objeto y clase tiene propiedades, eventos y métodos.

* Las **propiedades** son simplemente variables. Sin embargo, a diferencia de una variable "común", están estrechamente vinculados a un objeto. Por ejemplo, puede definir una variable (propiedad) a nivel de Form, que se llame "lPuedeModificiar". La letra "l" indica el tipo de la variable (en este ca
* so, lógico), y la variable indica si le es permitido, al usuario, hacer modificaciones. Puede tener varias pantallas abiertas a la vez; cada una tiene su "copia personal" de la variable, que puede tener un valor distinto en cada pantalla. ( Atributos de un objeto) Tiene un conjunto de valores lógicos, alfabéticos, numéricos, alfanuméricos.
* Los **eventos y métodos** son equivalentes a los procedimientos o funciones. Nuevamente, están estrechamente vinculados a un objeto específico. En realidad, los eventos también son métodos; la única diferencia entre un **evento** y un **método** "común" es que el evento se ejecuta automáticamente bajo ciertas condiciones. Por ejemplo, órdenes que se escriben en Init() automáticamente se ejecutan cuando se "instancia" un objeto; órdenes en Destroy() se ejecutan cuando deja de existir; varios eventos responden a
* acciones del usuario, como Click(), RightClick(), InteractiveChange() y otros; etc.

Ejemplo de método:

Ballon. Inflate

Ballon Deflate

Ballon.Rise