

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS:

Class: se plantea como objetos y sus interacciones, es decir estos objetos tienen características que los representan y pueden realizar acciones. La misma es un compuesto de datos y funciones.

Campos : variables

Métodos: funciones

Constructor: Un constructor es un elemento de una clase cuyo identificador coincide con el de la clase correspondiente y que tiene por objetivo obligar a controlar cómo se inicializa una instancia de una determinada clase.

Variable: Una variable se puede usar varias veces durante la ejecución del programa. Cada variable tiene dos partes una el nombre y otra el valor . Además tiene un tipo de dato que es definido por su categoría. Una variable debe declararse antes de ser usada.

Funciones: ya hemos empleado funciones como: size(), line(), stroke(), pero es también posible escribir nuestras propias funciones. Se emplean para hacer cosas redundantes, que van a ser ejecutadas varias veces.

Ejemplo:

//declaración y construcción de un objeto //

```
Auto[]myAuto=new Auto[4];
```

```
void setup(){  
    size(600,700);
```

```
void draw(){  
    else{  
        for(int i=0;i<myAuto.length;i++){  
            myAuto[i].display();  
        }  
    }
```

```
class Auto{  
    PImage img;  
    float Ax;  
    float Ay;
```

```
float Aspeed;
float mov;
//Constructor//
Auto(PImage archivo, float tempAx, float tempAy, float tempAspeed, float
space){
    img=archivo;
    Ax=tempAx;
    Ay=tempAy;
    Aspeed=tempAspeed;
    mov=space;
    img=loadImage("1D.png");
}

void display(){
    image(img,Ax,Ay,100,50);
}
```