**Tecnología Multimedial 1 - 2022**

**TP 4 - Comisión 3**

**Alessandro Frade 88316/0**

**Introducción a la Programación Orientada a Objetos**

**La Programación Orientada a Objetos** se refiere a la utilización de objetos y clases como bloque constructores. Las clases se utilizan para definir métodos, que son las funciones que se van utilizar y campos, que son las variables que se utilizan. Los objetos se solicitan a partir de una clase. Lo que hacen las clases es ocultar una parte de un código en una nueva pestaña de clase donde se almacena los objetos que se van utilizar, haciendo una tarea específica y permitiendo a los bloques de código ser reutilizados.

**Sintaxis de la función Class**

clase\_nombre (nombre de la pestaña clase)

class nombre { (declaración del nombre de la clase e utilización de la clase)

float x, y;

}

nombre (int xpos, int ypos,float a, float b) { (constructor de la clase)

**6 términos relevantes**

**Class**: Son un conjunto de métodos y campos, sus objetos que componen deben pertenecer y agruparse a la misma clase que se creo, donde son almacenados para crear un tipo de datos, para luego ser reutilizados, y así ayudando a separar por clases los elementos del código para dar una mayor manejo y visualización del código,

**Ejemplo de Class**

:

class Punto{

float x, y, diametro;

void mostrar() {

ellipse (x, y, diametro, diametro);

}

}

**Instancia**: Son los objetos que solicitan las variables clases (class), permitiendo ocultar la complejidad del código.

**Constructor**: Son las variables y las funciones de la programación, utilizando objetos y clases como bloques constructores, siendo un bloque de código cuando un objeto es creado. llevando el mismo nombre que clase, asignando valores a los campos de objetos de la clase.

**Método**: son las funciones de la clase que actúan como un buffer entre el código que está fuera de la clase y los datos del contenido.

**Campos**: Son las variables de la clase que permiten ocultar la complejidad del código en general. Generalmente el constructor asigna los valores de los campos del objeto.

**Objetos**: Son utilizados como bloques constructores, y creados a partir de las clases que deben tener un nombre propio de la clase nombrada.