

Lenguajes de Programación 1

Unidad 2

2. Objetos gráficos

- Al igual que todo objeto, los objetos gráficos son instancias de clases.
- Cada componente gráfico corresponde a una clase que usualmente puede ser de uno de dos tipos:
 - Contenedores (formularios y paneles).
 - Widgets (controles o elementos).
- Por lo tanto, cada objeto gráfico tendrá un conjunto de atributos y métodos.
- Además, tendrá eventos asociados a dicho elemento: Interactividad.



