

Lenguajes de Programación 1

Unidad 2

4. Gestión de eventos

- Evento: Acción que se realiza sobre un determinado control.
- Por lo tanto, además de los atributos y métodos, los contenedores y controles poseerán asociados a ellos eventos.
- Para dar gestión a un evento se debe crear un método.
- El método se ejecutará entonces una vez que el evento acontece (Triggering).
- Son ejemplos de eventos:
 - Hacer un clic sobre un botón.
 - Cambiar la opción de un checklist.
 - Seleccionar una opción de un combobox.
 - Abrir un nuevo formulario.

