**Tecnología Multimedial 1 - 2022**

**TP 4 - Comisión 3**

**Aroza Matias Aroza - Legajo 88281/1**

**Introducción a la Programación Orientada a Objetos**

1. **Fundamento teórico.**

1. Explicá en un párrafo a qué se refiere la Programación Orientada a Objetos.
2. Describí la sintaxis de declaración y contenido de una clase (class) en Processing
3. Desarrollá la definición y un ejemplo de 6 términos que consideres relevantes o relativos al tema. Por ejemplo class, instancia, constructor, método, etc…
4. Explicar el concepto de conocimiento entre objetos.
5. La programación orientada a objetos es una forma de organización a la hora de programar y hacer interactuar a los elementos que componen una pieza interactiva. Esta se basa en construir lo que veremos en nuestra pantalla a partir de las llamadas clases que estarán compuestas por variables (CAMPOS) y métodos (FUNCIONES) a través de las cuales podremos decirle a nuestros objetos de qué manera deberán comportarse y construirse en nuestro programa. El llamado objeto es solo una instancia de la clase, es decir la clase conglomera diversos objetos que serán instancias de esta, y utilizarán los anteriormente mencionados Métodos para hacer lo que nosotros le indiquemos en dichas funciones.
6. La clase se divide en tres etapas, las variables (CAMPOS) que es donde le daremos un espacio en memoria a los valores que utilizaran nuestros elementos posteriormente. Por otro lado, se encuentra el constructor que es donde nosotros declararemos todo lo que necesitamos para dibujar los elementos que formaran parte de dicha clase. Y por ultimo se encuentran las funciones (METODOS) que es donde le daremos las indicaciones y permitiremos alterar los comportamientos de nuestros objetos, permitiéndonos interactuar entre clases de forma ordenada y precisa, creando las llamadas instancias, hecho en el cual podremos decirle a un objeto correspondiente a una determinada clase que utilice ciertos métodos que nosotros necesitemos para darle ordenes al programa y se encuentren dentro de esta.

4)Cuando hablamos de conocimiento entre objetos nos referimos a la posibilidad de que estos se comuniquen entre si a través de las llamadas instancias, que son las que nos permiten invocar acciones pertenecientes a otra clase para modificar los valores o comportamientos de otros elementos que no estén dentro de ella, utilizándolas dentro de funciones por ejemplo o a través del uso de condicionales. También el conocimiento entre objetos se refiere a la facilidad que nos da en la interacción entre clases a la hora de invocar acciones predefinidas que serán las responsables de modificar los valores de otros elementos.