

# Parte 2: ¡Ahora se vuelve realmente interesante!

---

Ahora que ya conoces los fundamentos, la parte 2 cubrirá tópicos y características más avanzados del lenguaje ChuckK. El capítulo 6 introduce un número de nuevas Unidades Generadoras (UGens), que son los objetos de procesamiento y síntesis de audio incluidos en ChuckK, así que pronto ocnocerás aún más maneras de hacer sonidos interesantes. El capítulo 7 continua con nuestra cobertura de UGens, introduciendo muchos de los UGens físicos, modales (resonantes) y de síntesis de partículas disponibles a través del Synthesis Toolkit (STK).

El capítulo 8 introduce multihilo (multithreading) y concurrencia, la habilidad de correr muchos programas o funciones al mismo tiempo. El capítulo 9 introduce programación orientada a objetos (OOP, por sus sigla en inglés) y cómo puedes crear tus propios objetos y clases para usar en tu código. Al finalizar este capítulo, sabrás cómo crear instrumentos musicales inteligentes, e incluso tocar objetos con código, que puedes usar para seguir tus órdenes musicales.

El capítulo 10 cubre Events (eventos), que le permiten a los programas de ChuckK enviarse señales entre ellos. Los Events le permiten también a ChuckK responder a señales y datos del "mundo exterior", como el uso de tu teclado, ratón, o palanca de mando para controlar en tiempo real tus programas y composiciones.

El capítulo 11 revisa maneras en que ChuckK se puede comunicar con otros programas, computadores y dispositivos de contorl. Cubrimos brevemente

cómo MIDI puede ser usado con ChuckK, tanto usando un dispositivo MIDI externo (como un teclado) para tocar ChuckK como un sintetizador, y cómo ChuckK puede controlar otros sintetizadores, tanto en formato software como hardware externo. También introducimos Open Sound Control (OSC), que es otra manera standard que tienen los programas y dispositivos musicales para comunicarse. Luego revisamos entradas y salidas por puerto serial, que nos permite conversar con aún más dispositivos. Concluimos hablando sobre maneras en cómo extender a ChuckK en sí mismo.