Aprende a programar con Minecraft

## **12** **GANAR CLASE CON LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A** OBJETOS



La reutilización es un aspecto muy importante de la programación. Ahorra tiempo y esfuerzo. Ya lo has visto con los bucles y las funciones, y ahora aprenderás sobre la programación orientada a *objetos*.

La programación orientada a objetos es un enfoque de la programación que agrupa funciones y variables para crear *clases*. Cada clase puede utilizarse para crear *objetos* que comparten las mismas variables y funciones que la clase. Puedes crear muchos objetos a partir de la misma clase, haciendo que las variables y funciones de la clase sean reutilizables.

Cuando una función forma parte de una clase, se denomina *método*, y una variable que forma parte de una clase se denomina *atributo*.

En este capítulo, aprenderás programación orientada a objetos y a utilizar clases para reutilizar código. Dominar la programación orientada a objetos y las clases hace que construir programas sea pan comido, e incluso puedes utilizar la programación orientada a objetos para crear juegos. En las misiones de este capítulo, utilizarás clases para crear algunos programas básicos. Empezarás creando un edificio sencillo, pero pronto construirás una ciudad entera.

[Subtema 1 de 10: (Ver todo)](ch12.html)[siguiente](ch12_2.html)