Desconocido

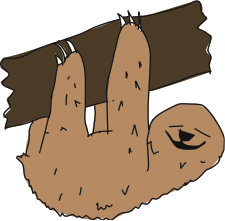
### Otras características útiles de los objetos y las clases

Las clases y los objetos facilitan la agrupación de funciones. También son muy útiles cuando queremos pensar en un programa en trozos más pequeños.

Por ejemplo, considera una aplicación de software enorme, como un procesador de textos o un juego de ordenador en 3D. Para la mayoría de la gente es casi imposible comprender completamente programas grandes como éstos, porque contienen mucho código. Pero si divides estos programas monstruosos en partes más pequeñas, cada una de ellas empezará a tener sentido, siempre que conozcas su lenguaje de programación, por supuesto.

Al escribir un programa grande, dividirlo también te permite repartir el trabajo entre otros programadores. Los programas más complicados (como tu navegador web) fueron escritos por muchas personas, o equipos de personas, trabajando en diferentes partes al mismo tiempo en todo el mundo.

Imagina que queremos ampliar algunas de las clases que hemos creado en este capítulo ( Animal , Mammal , y Giraffe ), pero tenemos demasiado trabajo y nuestros amigos se ofrecen a ayudarnos. Podríamos dividir el trabajo de escribir el código de modo que una persona trabaje en la clase Animal , otra en la clase Mammal y otra en la clase Giraffe .



[anterior](ch08_8.html)[Subtema 9 de 14: (Ver todo)](ch08.html)[siguiente](ch08_10.html)