

JEREMIAS GOMEZ ARENILLAS

TEORICO TP4

1 - La programación orientada a objetos ¿Qué es?

Es una forma de programación donde se organiza el código de forma en la que se crean clases (Grupos) las cuales son unidades que nos permite crear objetos, pueden realizar tareas y pudiendo relacionarse con otros objetos para así realizar una tarea dentro de un programa

2 - ¿Cómo se declara una clase en Processing?

Tras crear una nueva “ventana” en nuestro código para de esta forma mantener organizado el mismo, declaramos “class” seguido de el nombre de una clase a realizar, por ejemplo “Texto” que puede ser un Array donde se almacenaran los elementos donde realizaremos una seguidilla de declaración de variables que le darán las instrucciones a nuestro objeto.

3 - Por ejemplo

```
class Texto{  
  
    ArrayList <Palabra> palabras = new ArrayList <Palabra>();  
  
    void agregarTexto(  
  
        String texto,  
        float y_  
        float x_  
  
    )  
}
```

4 En el código una vez creados nuestros objetos podemos hacer que se relacionen, por ejemplo una orden para el tamaño, otro para el texto, y otro para la rotación y eligiendo los parámetros, pudiendo crear varios objetos con diferentes instrucciones utilizando el mismo código que compile nuestro objeto.