

11.B. Eventos.

1. Eventos.

Llegamos ahora a uno de los temas más importantes en toda clase de lenguajes de programación modernos: los eventos. Estos, además son de una especial importancia cuando estamos haciendo programación gráfica. La gran mayoría de los sistemas gráficos disponen de algún modelo de eventos que permite notificar al sistema la interacción del usuario. Existen eventos de naturaleza muy variada, como son la pulsación de teclado, el movimiento del ratón y clicado, la pulsación de un botón representado en pantalla o la elección de un ítem a través de un selector gráfico, etc.

Debemos implementar en las clases mecanismos que permitan registrar eventos.