

## 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.