

2.1. Componentes

Hasta ahora habíamos hecho programas en los que los datos y las funciones estaban perfectamente separadas, cuando se programa con objetos esto no es así, cada objeto contiene datos y funciones. Y un programa se construye como un conjunto de objetos, o incluso como un único objeto.

En C++, un objeto es sólo una instancia (un ejemplar) de una clase determinada. Es importante distinguir entre objetos y clases, la clase es simplemente una declaración, no tiene asociado ningún objeto, de modo que no puede recibir mensajes ni procesarlos, esto únicamente lo hacen los objetos.

En C++ un método no es otra cosa que una función o procedimiento perteneciente a un objeto.

En wxWidgets llamaremos componente a cada una de las clases con las que contamos y podemos utilizar siempre que queramos en nuestros programas. De estas clases podremos crear objetos (o instancias) y diseñar nuestros programas.