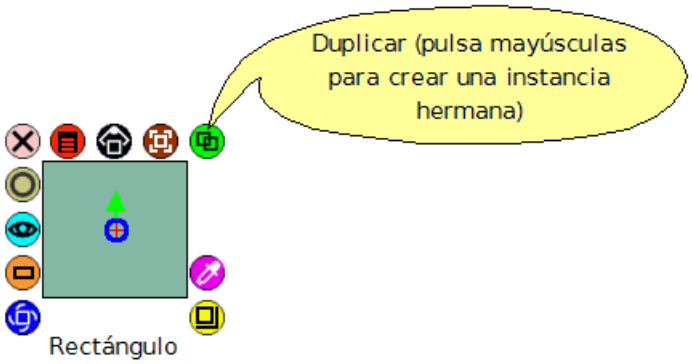
Apéndice 12

Duplicados y hermanas

Duplicados

El botón duplicar del halo de un objeto permite obtener copias exactas de un objeto. Si este objeto posee guiones el objeto duplicado heredará los guiones. De este modo, a partir de un objeto, podremos obtener otros que sean copias exactas del original.



Halo y botón duplicar

Estas copias pueden modificarse a voluntad del usuario sin que los cambios que realicemos afecten para nada al objeto original u otros duplicados del mismo objeto.

La ventaja de esta posibilidad es el evidente ahorro de tiempo que se obtiene cuando se desean crear objetos similares, que difieren en pocas características e instrucciones de sus guiones (comportamiento) .

Objetos duplicados

En la imagen anterior, el objeto **Estrella1** se ha obtenido, mediante copia, a partir del objeto **Estrella** modificando su aspecto y guión respecto al objeto original. Del mismo modo, podría haber incluido otras características y guiones sin que el objeto original se viera afectado, actuando ambos de un modo totalmente independiente.

Instancias hermanas

Una instancia hermana es un duplicado de un objeto que, al igual que los duplicados simples, comparte con el objeto original guiones (comportamiento) y aspecto.

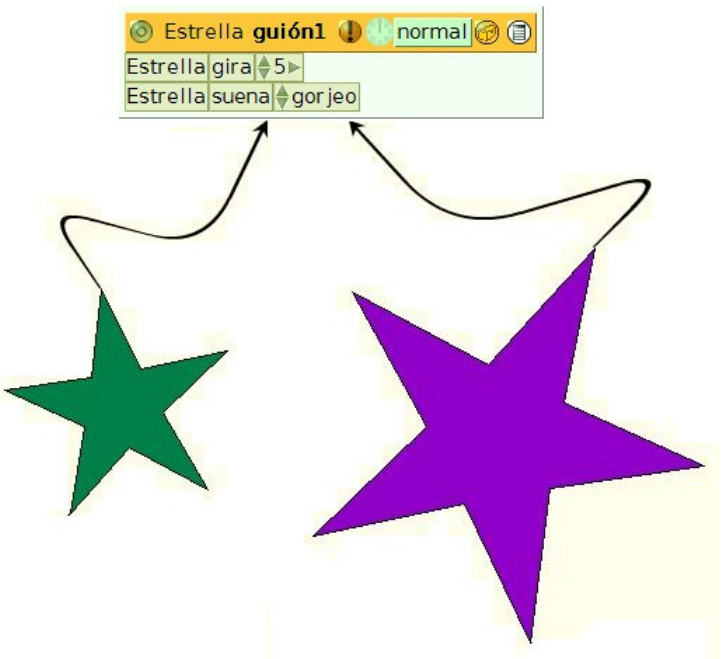
Nota: El término ***instancia*** es traducción poco afortunada del inglés consistente en una transliteración del vocablo *instance*, que viene a significar lo mismo que hasta ahora hemos venido denominando **objetos**, ejemplos o representantes de una clase de objetos.

Para crear una instancia hermana de un objeto dado usaremos el mismo botón **Duplicar** del halo, manteniendo pulsada simultáneamente la letra mayúsculas.

Botón Duplicar

Aparentemente, un **objeto duplicado** y una **instancia hermana** son una misma cosa, pero sólo aparentemente. Las instancias hermanas, como los objetos duplicados, heredan guiones y características del objeto original.

A partir de aquí, como en el caso de los duplicados, podremos modificar las características físicas de cada uno de los objetos de forma independiente, pero ***cualquier modificación de sus guiones se reflejará en el otro objeto***.



Instancias hermanas

Las instancias hermanas, por tanto, ***comparten guiones***. Cualquier modificación que se realice en el guión de un objeto se registra en el guión del otro. Si creamos para uno de ellos un nuevo guión, el otro objeto contendrá también ese guión.

Nota: El término utilizado en inglés para denominar a los objetos hermanos es un término biológico (**sibling**), en lugar de brother/sister (hermano/hermana), enfatizando ese singular tipo de vinculación entre objetos.

La mejor forma de comprobar ésto es la de pedir el **Visor** de un objeto y arrastrar hasta el **Mundo** uno de sus guiones. Si, a continuación, realizamos lo mismo con su objeto hermano comprobaremos cómo el guión arrastrado al **Mundo** del primer objeto es sustituido en pantalla por el guión idéntico del segundo objeto. Ambos no pueden aparecer en pantalla simultáneamente. La razón de que esto ocurra es la de que se trata del mismo guión compartido por ambos objetos, original e instancia hermana.