Controller classlari Initializable implement edildiginde sinif cagirilirken constructore gibi calisiyor. Ancak controller classini biz sonradan olusturdugumuz vakit constructor gorevi goren Initializable fonksiyonu calismiyor.

Initiliaze fonksiyonunda fxml de implement ettigimiz initialize ile scene builderdaki yaptigimiz fxml kodlarini icinin doldurmaktadir. Initialize icine mumkun oldugunca ek kod yazilmamasi cok daha uygundur. Birden fazla controller olursa ve ayni degiskenler uzerinde islem yapilirsa son initiazlize fonksiyonunun yaptigi islem kalici olmaktadir

Fxml.Load() fonksiyonundan once controller vs herseyi ayarlamak gerekiyor sonrasinda load yapinca @FXML degiskenleri yukleniyor