

# PROBLEMY PROGRAMISTYCZNE W KONTEKŚCIE OBIEKTOWYM



# CO TO PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE PARADYGMAT PROGRAMOWANIA OPIERAJĄCY SIĘ NA OBIEKTACH. DANE PRZECHOWYWANE SĄ W NIM W FORMIE PÓL (OKREŚLANYCH TEŻ JAKO ATRYBUTY LUB WŁAŚCIWOŚCI) A KOD PRZECHOWYWANY JEST W FORMIE METOD.



# ZALETY PODEJŚCIA OBIEKTOWEGO

- CZYTELNY KOD
- MODULARNOŚĆ
- SKALARNOŚĆ
- ŁATWE ZARZĄDZANIE DUŻYM PROJEKTEM

# CECHY CHARAKTERYSTYCZNE DLA PROGRAMOWANIA OBIEKTOWEGO

- ABSTRAKCJA
- HERMETYZACJA
- POLIMORFIZM
- DZIEDZICZENIE



# PRZYKŁAD ROZWIĄZANIA PROBLEMU W SPOSÓB OBIEKTOWY

```
int array_length = 10;  
int *array = malloc(sizeof(int) * array_length);  
  
performOperationOnArray(array, array_length);
```

Strukturalny C

```
List<int> array = new List<int>();  
  
PerformOperationOnArray(array);
```

Obiektowy C#

# PRZYKŁADY JĘZYKÓW BAZUJĄCYCH NA PODEJŚCIU OBIEKTOWYM

- C#
- JAVA
- PYTHON
- C++



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ