1. **OOP nedir? Ne amaçlı kullanılır?**

Yazılım tasarımı nesneler etrafında düzenleyen bir proglamlama dili modelidir. Nesne Yönelimli Programlama, her işlevin nesnel olarak soyutlandığı bir programlama şeklidir.

Sınıftan nesne üretilip değişiklik yapılmak istendiğinde tüm programda değişiklik yapmak gerekmez, sadece oluşturulan nesnenin sınıf içinde değişiklik yapılması yeterlidir.

Oluşturulan nesneler birbirinden bağımsız olduğu için bilgi gizleme olanağı artar.Kısacası kod tekrarlarını önlediği için geliştirmenin verimliliğini arttırır.

1. **Polymorphism ne amaçlı kullanılır?**

Polymorphism, bir üst sınıf referansı ile alt sınıftaki nesnelerin kullanılabilmesi amacıyla kullanılır.

Buradaki avantaj, bir işlemi gerçekleştirirken hangi sınıfa ait nesne ile işlem gerçekleştirdiğimizi bilmemize gerek kalmamasıdır.

1. **Bir metodun private, protected ya da public olması kavramlarını açıklayınız.**

* **Public:** Public methoda heryerden erişilebilir.
* **Private:** Private methoda sadece sınıf içerisinde erişilebilir.
* **Protected:** Protected methoda sınıf içinde ve o sınıftan türetilen sınıflar tarafından erişilebilir.

1. **(Abstraction) Soyutlama nedir?**

Soyutlama, bir sınıfa veya metoda temel görevlerin tanımlanması, detayların ise tanımlanmaması demektir. Temel olarak bir soruna ait çözüme giderken kullanılacak yöntemlerin, ilk etapta daha genel basit ve soyut bir tanımını yapmaktır.