**ENCAPSULATION(KAPSÜLLEME)**

Nesne yönelimli programlamanın ilk prensibi kapsüllemedir(encapsulation). Bu özellik, dilin nesne kullanıcısından gereksiz uygulama ayrıntılarını saklar. Oluşturulan bir sınıf (class) içerisinde kullanıcının işlemlerini daha kolay gerçekleştirebilmesi için bazı işlemler birleştirilerek tek bir işlem gibi gösterilir. Bu birleştirme işlemine kapsülleme denir.

Erişim belirteçleri (access modifier) sayesinde kapsülleme çok daha kolay yapılmaktadır. Erişim belirteçleri, oluşturulan sınıf veya sınıf içindeki elemanların erişim seviyelerini belirlemek için kullanılan anahtar kelimeler grubuna verilen isimdir. Metotlar ve değişkenler bir anahtar sözcük ile önceden bellirlenen sınırlar dahilinde kullanılabilir. Bu anahtar kelimeler : Public, Private, Internal ve Protected.

Kapsülleme "private" değişkenlerin metotlar gibi kullanılmasına yardımcı olur. Okuma (read only) işleminin yanısıra okuma-yazma (read-write) işleminin yapılmasını sağlar. Kontrolsüz veri girişini ve kötü amaçlı kullanımı önler.