

```
#include <iostream>
#include <cstring>
using namespace std;
```

```
class Ceptelefonu
```

```
{
```

```
public:
```

```
    char marka [30];
```

```
    int fiyat;
```

```
    bool aramaDurum;
```

```
    void arama ();
```

```
};
```

```
void Ceptelefonu::arama()
```

```
{
```

```
    aramaDurum = true;
```

```
    cout << "İstediğiniz arama  
gerçekleştiriliyor." << endl;
```

```
}
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    Ceptelefonu urun;
```

```
    strcpy(urun.marka, "Samsung");
```

```
    urun.fiyat = 4500;
```

```
    cout << "Ürün: " << urun.marka << " Fiyat: " << urun.fiyat <<  
endl;
```

```
    urun.arama ();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Ceptelefonu** sınıfı tanımlanır. Sınıf adının büyük harfle başladığına dikkat edelim. Sınıf tanımlamanın süslü parantezle başlayıp, kapanışta parantezden sonra noktalı virgül kullanıldığını unutmayınız.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyelerine nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 çeşittir. **Public**, üyelere sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir. **Private** üyelere yalnızca aynı sınıfın üyeleri tarafından erişilebilirken; **Protected** üyelere aynı sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

marka, **fiyat** ve **aramaDurum** Ceptelefonu sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **arama** ise bir fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlı yapılabilir. Burada **arama** fonksiyonu sınıf içinde tanımlanmış, ancak sınıf dışında kullanılmıştır. Genelde bu yöntem uygulansa da, tanımlama ve kullanma işlemleri daha sonradan da yapılabilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlamasını, sonra nesne değişkeni için bir tanımlayıcı oluşturun ve hangi sınıftan oluşacağını belirtin. Varsa fonksiyon tarafından istenen argümanları ekleyin. Burada Ceptelefonu sınıfına ait **urun** nesnesi tanımlanır.

```
#include <iostream>
#include <cstring>
using namespace std;
```

```
class Kus
```

```
{
```

```
public:
```

```
char tur [20];
```

```
char ad [20];
```

```
void ucma ();
```

```
};
```

```
void Kus :: ucma ()
```

```
{
```

```
cout << "Kuslar kanatlarını
```

```
kullanarak ucarlar." << endl;
```

```
}
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
Kus k1;
```

```
strcpy(k1.tur, "Muhabbet Kuşu");
```

```
strcpy(k1.ad, "Boncuk");
```

```
cout << "Kuşun türü: " << k1.tur << "Adı: " << k1.ad << endl;
```

```
k1.ucma ();
```

```
return 0;
```

```
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Kus** sınıfı tanımlanır. Sınıf adının büyük harfle başladığına dikkat edelim. Sınıf tanımlamanın süslü parantezle başlayıp, kapanışta parantezden sonra noktalı virgül kullanıldığını unutmayınız.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyelerine nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 çeşittir. **Public**, üyelere sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir. **Private** üyelere yalnızca aynı sınıfın üyeleri tarafından erişilebilirken; **Protected** üyelere aynı sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

tur ve **ad** Kus sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **ucma** ise bir fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlı yapılabilir. Burada **ucma** fonksiyonu sınıf içinde tanımlanmış, ancak sınıf dışında kullanılmıştır. Genelde bu yöntem uygulansa da, tanımlama ve kullanma işlemleri daha sonradan da yapılabilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlamasını, sonra nesne değişkeni için bir tanımlayıcı oluşturun ve hangi sınıftan oluşacağını belirtin. Varsa fonksiyon tarafından istenen argümanları ekleyin. Burada Kus sınıfına ait **k1** nesnesi tanımlanır.


```
#include <iostream>
#include <cstring>
using namespace std;
```

```
class Ogrenci {
private:
```

```
int ogr_no;
```

```
char ogr_ad [20];
```

```
char ogr_soyad [20];
```

```
void ekle (int no, char ad [], char soyad [])
```

```
{
```

```
    ogr_no = no;
```

```
    strcpy (ogr_ad, ad);
```

```
    strcpy (ogr_soyad, soyad);
```

```
}
```

```
void goster () {
```

```
    cout << "Öğrenci Bilgi:" << ogr_no << " " << ogr_ad << "
```

```
" << ogr_soyad
```

```
<< endl;
```

```
}
```

```
};
```

```
int main (void) {
```

```
    Ogrenci ogr;
```

```
    ogr.ekle (372, "Arda", "Ozcan")
```

```
    ogr.goster ();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Ogrenci** sınıfı tanımlanır. Burada büyük harfle başladığına dikkat edelim. Sınıf tanımlamanın süslü parantezle başlayıp, kapanışta parantezden sonra noktalı virgül kullanıldığını unutmayınız.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyelerine nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 çeşittir. **Public**, üyelere sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir. **Private** üyeler yalnızca aynı sınıfın üyeleri tarafından erişilebilirken; **Protected** üyelere aynı sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

ogr_no, **ogr_ad** ve **ogr_soyad** Ogrenci sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **ekle** ve **goster** ise birer fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlanabilir. Burada **ekle** ve **goster** fonksiyonu sınıf içinde tanımlanmış, ancak sınıf içinde kullanılmıştır. Genelde bu yöntem uygulansa da, tanımlama ve kullanma işlemleri daha sonradan da yapılabilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlamasını, sonra nesne değişkeni için bir tanımlayıcı oluşturun ve hangi sınıftan oluşacağını belirtin. Varsa fonksiyon tarafından istenen argümanları ekleyin. Burada Ogrenci sınıfına ait **ogr** nesnesi tanımlanır.

```
#include <iostream>
```

```
#include <cstring>
```

```
using namespace std;
```

```
class Calisan {
```

```
public:
```

```
int sicil_no;
```

```
char ad [20];
```

```
float maas;
```

```
void ekle (int s, char a [], float m) {
```

```
    sicil_no = s;
```

```
    strcpy (ad, a);
```

```
    strcpy (maas, m);
```

```
}
```

```
void goster () {
```

```
    cout << "Çalışan Bilgi:" << sicil_no << ", " << ad << ", " <<
```

```
    maas << endl;
```

```
}
```

```
};
```

```
int main () {
```

```
    Calisan c1;
```

```
    c1.ekle (1492, "Emre", 4000)
```

```
    c1.goster ();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Calisan** sınıfı tanımlanır. Sınıf adının büyük harfle başladığına dikkat edelim. Sınıf tanımlamanın süslü parantezle başlayıp, kapanışta parantezden sonra noktalı virgül kullanıldığını unutmayınız.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyelerine nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 çeşittir. **Public**, üyelere sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir. **Private** üyeler yalnızca aynı sınıfın üyeleri tarafından erişilebilirken; **Protected** üyeler aynı sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

sicil_no, **ad** ve **maas** Calisan sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **ekle** ve **goster** ise birer fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlanabilir. Burada **ekle** ve **goster** fonksiyonu sınıf içinde tanımlanmış, ancak sınıf içinde kullanılmıştır. Genelde bu yöntem uygulanırsa da, tanımlama ve kullanma işlemleri daha sonradan da yapılabilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlamasını, sonra nesne değişkeni için bir tanımlayıcı oluşturun ve hangi sınıftan oluşacağını belirtin. Varsa fonksiyon tarafından istenen argümanları ekleyin. Burada Calisan sınıfına ait c1 nesnesi tanımlanır.