

Hafta 9 - Nesneler (Ortaokul)

GULALMALI58 12 MAY 2023, 12:21 UTC

ODA 1

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

```
class Meyve
{
public:
    char cesit[30];
    char ad;
    int fiyat;
    void renk();
};

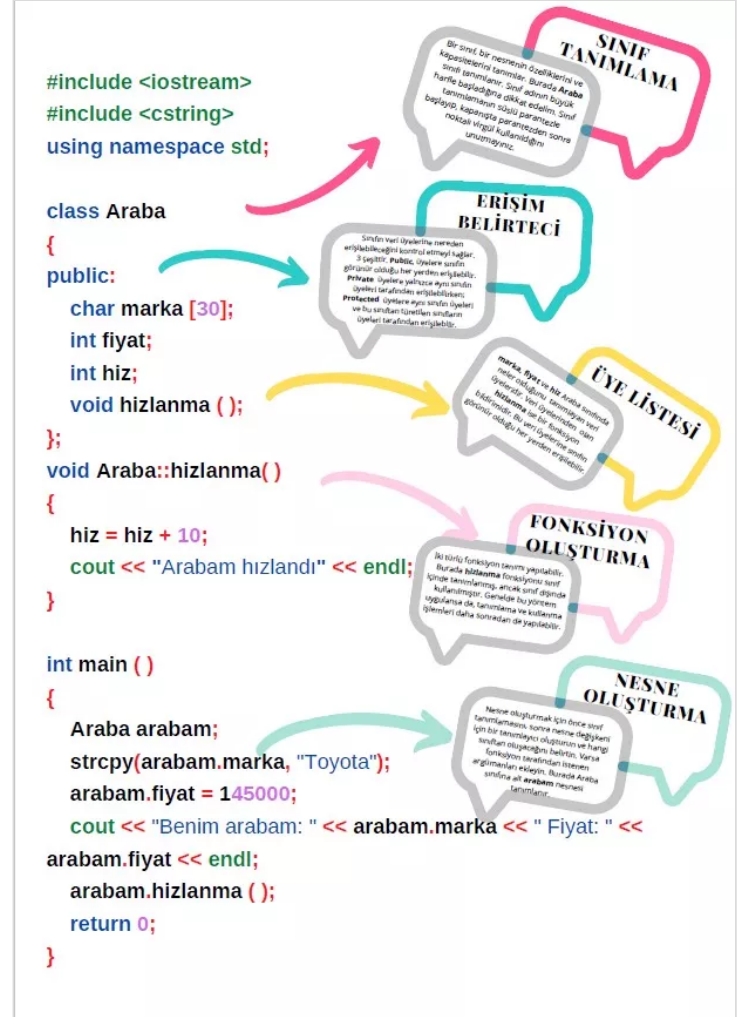
void Meyve::renk()
{
    fiyat = 10;
    cout << "Elma 10TL";
}

int main()
{
    Meyve meyvem;
    strcpy(meyvem.cesit,"Elma");
    meyvem.fiyat= 10;
    cout << "Meyvem: " << meyvem.cesit<< "Fiyat: "<<
meyvem.fiyat<<endl;
    meyvem.renk();
    return 0;
}
```

sınıf= araba
erişim belirgeci= 30 tane marka
üye listesi= fiyat,hız,hızlanma
fonksiyon= arabanın jızlanması
nesne= toyota

oda 1

sınıfı araba
30 adet araba türü var
araba +10 hız yaptığında arabam hızlandı yazıyor ekranda
fiyatı 145.000
markası toyota



ODA 2

Telefon

30 Marka Arasından Cep Telefonu Aranıyor.

İstediğiniz Arama Gerçekleşiyor.

Telefon Bulundu.

Bilgiler:

Ürün adı: Iphone

Fiyat: 6500 Lira

Başka Ürün Aranıyor.

```
#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, "Iphone");
    urun.fiyat = 6500;
    cout << "Ürün: " << urun.marka << " Fiyat: " << urun.fiyat <<
    endl;
    urun.arama ();
    return 0;
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve davranışlarını tanımlar. Burada sınıfın büyük harfle başlatılması, sınıfın bir nesne olarak tanımlanmasıdır. Sınıf parametrelerle başlatılır, kapalıdır ve kullanılmadan önce tanımlanmalıdır.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyeleri nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 seçeneği vardır: Public: Üyeleri sınıftan dışarıya erişilebilir. Private: Üyeleri yalnızca sınıfın üyeleri tarafından erişilebilir. Protected: Üyeleri sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

Marka, fiyat ve aramaDurum CepTelefonu sınıfının veri üyeleri. Sınıfın üyeleri, sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

Arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlanmalıdır. Sonra nesne oluşturulur. Bu işlem için bir sınıfın oluşturulması ve bir nesnenin oluşturulması gerekir. Burada CepTelefonu sınıfına ait nesne nesne oluşturulmuştur.

```
#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, "Iphone");
    urun.fiyat = 6500;
    cout << "Ürün: " << urun.marka << " Fiyat: " << urun.fiyat <<
    endl;
    urun.arama ();
    return 0;
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve davranışlarını tanımlar. Burada sınıfın büyük harfle başlatılması, sınıfın bir nesne olarak tanımlanmasıdır. Sınıf parametrelerle başlatılır, kapalıdır ve kullanılmadan önce tanımlanmalıdır.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyeleri nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 seçeneği vardır: Public: Üyeleri sınıftan dışarıya erişilebilir. Private: Üyeleri yalnızca sınıfın üyeleri tarafından erişilebilir. Protected: Üyeleri sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

Marka, fiyat ve aramaDurum CepTelefonu sınıfının veri üyeleri. Sınıfın üyeleri, sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

Arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlanmalıdır. Sonra nesne oluşturulur. Bu işlem için bir sınıfın oluşturulması ve bir nesnenin oluşturulması gerekir. Burada CepTelefonu sınıfına ait nesne nesne oluşturulmuştur.

```
#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, "Iphone");
    urun.fiyat = 6500;
    cout << "Ürün: " << urun.marka << " Fiyat: " << urun.fiyat <<
    endl;
    urun.arama ();
    return 0;
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve davranışlarını tanımlar. Burada sınıfın büyük harfle başlatılması, sınıfın bir nesne olarak tanımlanmasıdır. Sınıf parametrelerle başlatılır, kapalıdır ve kullanılmadan önce tanımlanmalıdır.

ERİŞİM BELİRTECİ

Sınıfın veri üyeleri nereden erişilebileceğini kontrol etmeyi sağlar. 3 seçeneği vardır: Public: Üyeleri sınıftan dışarıya erişilebilir. Private: Üyeleri yalnızca sınıfın üyeleri tarafından erişilebilir. Protected: Üyeleri sınıfın üyeleri ve bu sınıftan türetilen sınıfların üyeleri tarafından erişilebilir.

ÜYE LİSTESİ

Marka, fiyat ve aramaDurum CepTelefonu sınıfının veri üyeleri. Sınıfın üyeleri, sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir. Üyeleri sınıfın dışarıya erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

Arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir. Burada arama fonksiyonu sınıfın dışarıya erişilebilir.

NESNE OLUŞTURMA

Nesne oluşturmak için önce sınıf tanımlanmalıdır. Sonra nesne oluşturulur. Bu işlem için bir sınıfın oluşturulması ve bir nesnenin oluşturulması gerekir. Burada CepTelefonu sınıfına ait nesne nesne oluşturulmuştur.

```
#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, "Iphone");
    urun.fiyat = 6500;
    cout << "Ürün: " << urun.marka << " Fiyat: " << urun.fiyat <<
    endl;
    urun.arama ();
    return 0;
}
```

SINIF TANIMLAMA

ERİŞİM BELİRTECİ

ÜYE LİSTESİ

FONKSİYON OLUŞTURMA

NESNE OLUŞTURMA

ODA 3

KUŞ

belliki bu kodda kuş diye bir sınıf oluşturulmuş ve 20'şer tane tür ve ad var.

kuşun uçuşması ile alakalı bir fonksiyon belirtilmiş ve bu fonksiyonda kuşların kanatlarını kullanarak uçtuklarını ekrana yazdırmış.

int main() de kuş k1 adında bir tür oluşturulmuş ve k1'i muhabbet kuşu olarak ayarlanmış ve adı boncuk yapılmış.

Sonra,kuşun adı ve türünü cout ile ekrana yazdırmış ve k1'in uçuşma fonksiyonu kullanılmış

```
#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 uçarlar." << 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

ERİŞİM BELİRTECİ

ÜYE LİSTESİ

FONKSİYON OLUŞTURMA

NESNE OLUŞTURMA

ODA 4

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

```
class Hayvan
```

```
{
public:
```

```
char tur [20];
char ad [20];
void hareket ();
```

```
};
void Hayvan :: hareket ()
```

```
{
    cout << "Hayvanlar hareket edebilir." << endl;
}
```

```
int main ()
```

```
{
    Hayvan h1;
    strcpy(h1.tur, "Kedi");
    strcpy(h1.ad, "Gece");
    cout << "Hayvan türü: " << h1.tur << "Adı: " << h1.ad << endl;
    h1.hareket ();
    return 0;
}
```

SINIF TANIMLAMA

ERİŞİM BELİRTECİ

ÜYE LİSTESİ

FONKSİYON OLUŞTURMA

NESNE OLUŞTURMA

