

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

```
class Araba
```

```
{
```

```
public:
```

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

```
    int fiyat;
```

```
    int hiz;
```

```
    void hizlanma ();
```

```
};
```

```
void Araba::hizlanma()
```

```
{
```

```
    hiz = hiz + 10;
```

```
    cout << "Arabam hızlandı" << endl;
```

```
}
```

```
int main ()
```

```
{
```

```
    Araba arabam;
```

```
    strcpy(arabam.marka, "Toyota");
```

```
    arabam.fiyat = 145000;
```

```
    cout << "Benim arabam: " << arabam.marka << " Fiyat: " <<
```

```
    arabam.fiyat << endl;
```

```
    arabam.hizlanma ();
```

```
    return 0;
```

```
}
```

SINIF TANIMLAMA

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Araba** 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 **hiz** Araba sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **hizlanma** ise bir fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlanabilir. Burada **hizlanma** 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 Araba sınıfına ait **arabam** nesnesi tanımlanır.

```
#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 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 tanımı 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 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

Bir sınıf, bir nesnenin özelliklerini ve kapasitelerini tanımlar. Burada **Hayvan** sınıfı tanımlanır. Sınıf adının büyük harfle başladığına dikkat edelim. Sınıf tanımlamanın süslü parantezle başlayıp, kapanışta 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** Hayvan sınıfında neler olduğunu tanımlayan veri üyeleridir. Veri üyelerinden olan **hareket** ise bir fonksiyon bildirimidir. Bu veri üyelerine sınıfın görünür olduğu her yerden erişilebilir.

FONKSİYON OLUŞTURMA

İki türlü fonksiyon tanımlanabilir. Burada **hareket** 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 Hayvan sınıfına ait **h1** nesnesi tanımlanır.