**NYP Temel Tasarım Prensipleri**

1. Abstraction:

2. Encapsulation: C#’ta bu skop belirteçleriyle yapılır.

3. Single Responsibility:

4. High Cohesion Low Coupling

5. Reusability

a. Whitebox

b. Blackbox

6. Liskov Substution Principle: Türemiş sınıf nesneleri taban sınıf nesnelerinin yerine kullanılabilir.

7. Open/Closed Principle:

8. Polimorfizm:

**Sınıf ve Nesneler Arası İlişkiler**

1. **Association**
2. **Aggregation**
3. **Composition**
4. **Generalization**
5. **Realization**
6. **Dependency**

**Soyut Sınıf:** Abstract keyword’ü ile bildirilen ve sadece türetme yoluyla anlamlı şekilde kullanılabilen fakat kendisi türünde nesne örneği (object instance) yaratılamayan sınıflardır.