

# OOP (Obyekt Yönlü Programlaşdırma)

# OOP nədir?

OOP, proqramlaşdırmanın bir üslubudur. OOP-da hər şey obyektlər ətrafında qurulur. Bu üslub real həyat obyektlərini proqramda təsvir etməyi asanlaşdırır. Obyekt xüsusiyyətlər (dəyərlər) və funksiyalar (metodlar) ilə təsvir olunur.

Məsələn, bir "kitab" obyektinə ola bilər. Bu obyektin "ad", "müəllif" və "qiymət" kimi xüsusiyyətləri ola bilər. Həm də "oxuma" və "bağlama" kimi funksiyaları (metodlar) ola bilər.





# Class

# Class nədir?

Class obyektin şablonudur(qəlibidir). Obyektin hansı xüsusiyyətlərə sahib olacağını və nə funksiyaları (metodlar) olacağını təyin edir.



# "Kitab" adında bir class yaradaq:

```
class Kitab {  
    constructor(ad, müəllif, qiymət) {  
        this.ad = ad;  
        this.müəllif = müəllif;  
        this.qiymət = qiymət;  
    }  
}
```

} // Bu class bir kitabın əsas xüsusiyyətini (ad, müəllif, qiymət) təyin edir.



# Obyekt Yaratma

Class-dan obyekt yaratmaq üçün new açar sözündən istifadə edirik. Bu obyektə "nümunə" yaratmağa kömək edir.

```
let dƏrsKitabı = new Kitab("Proqramlaşdırma 101", "Ali  
RƏsulov", "30 AZN");
```

Bu kod, Kitab classından yeni bir obyekt yaratmaqda və bu obyektə dƏrsKitabı adını verməkdədir. Bu obyektin xüsusiyyətləri qeyd olunduğu kimi doldurulacaq.

