

OOP turi daugiau nei keturiasdešimties metų istoriją, tačiau nepaisant to, vis dar nėra aiškaus šios technologijos apibrėžimo. Pagrindiniai principai, nustatyti pirmosiose objektinėse kalbose ir sistemose, buvo reikšmingai pakeisti (arba iškraipyti) ir papildyti daugybėje sekančių realizacijų.

Pagrindiniai terminai ir sąvokos

OOP reiškia objektinį programavimą. Tai programavimo paradigma (idėjų ir sąvokų rinkinys), kurioje pagrindinės sąvokos yra objektai ir klasės.

- Abstrakcija (Abstraction) – bendrųjų objekto savybių apibūdinimo būdas.
- Inkapsuliavimas (Encapsulation) – savybė, leidžianti sujungti su ja veikiančius duomenis ir metodus klasėje ir paslėpti detales nuo vartotojo.
- Paveldėjimas (Inheritance) – savybė, leidžianti apibūdinti naują klasę pagal esamą klasę su iš dalies arba visiškai pasiskolintu funkcionalumu. Klasė, iš kurios paveldima, vadinama bazine arba tevinine (parent). Nauja klasė – palikuonių arba vaikų klasė (child).
- Polimorfizmas (Polymorphism) – savybė naudoti objektus su ta pačia sąsaja (interface) be informacijos apie objekto tipą ir vidinę struktūrą.
- Klasė – tai dar neegzistuojančio objekto modelis, aprašytas pasirinktos kalbos elementais. Savotiškas objekto brėžinys.

Kontaktai

- hello@nonamez.name
- <https://t.me/kotoffzky>