



BTK
AKADEMİ

Nesne Yönelimli Programlama

Zafer CÖMERT



Bölüm 8

**Statik
(Static)**

Bölüm 8 Statik

- Static sınıfların tanımı
- Static sınıfların kullanımı
- Static metotların tanımı
- Static metotların kullanımı

1

2

3

4

5

6

7

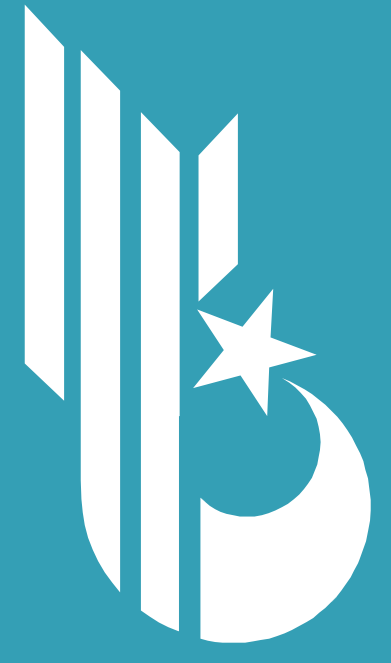
8

9

10

Statik (Static)

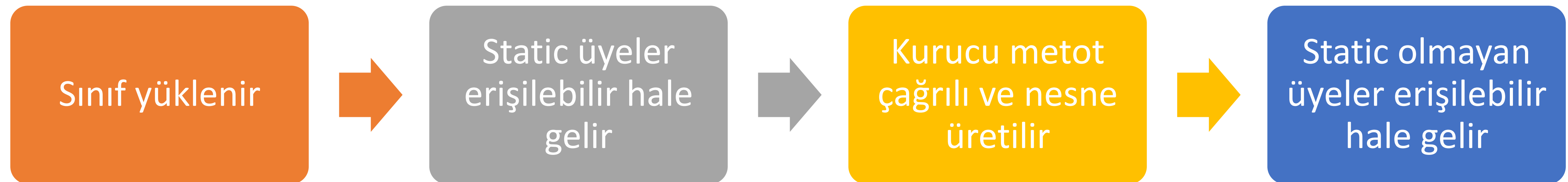
- **static** anahtar sözcüğü, bir sınıfın üye değişkeninin sınıfın tüm örnekleri arasında paylaşılması gerektiğinde kullanılır.
- Tüm **static** değişkenler ve yöntemler sınıfa aittir ve sınıfın herhangi bir örneğine ait değildir.
- **static** üyeler bu nedenle sınıf üyesi (**class member**) olarak ifade edilir.



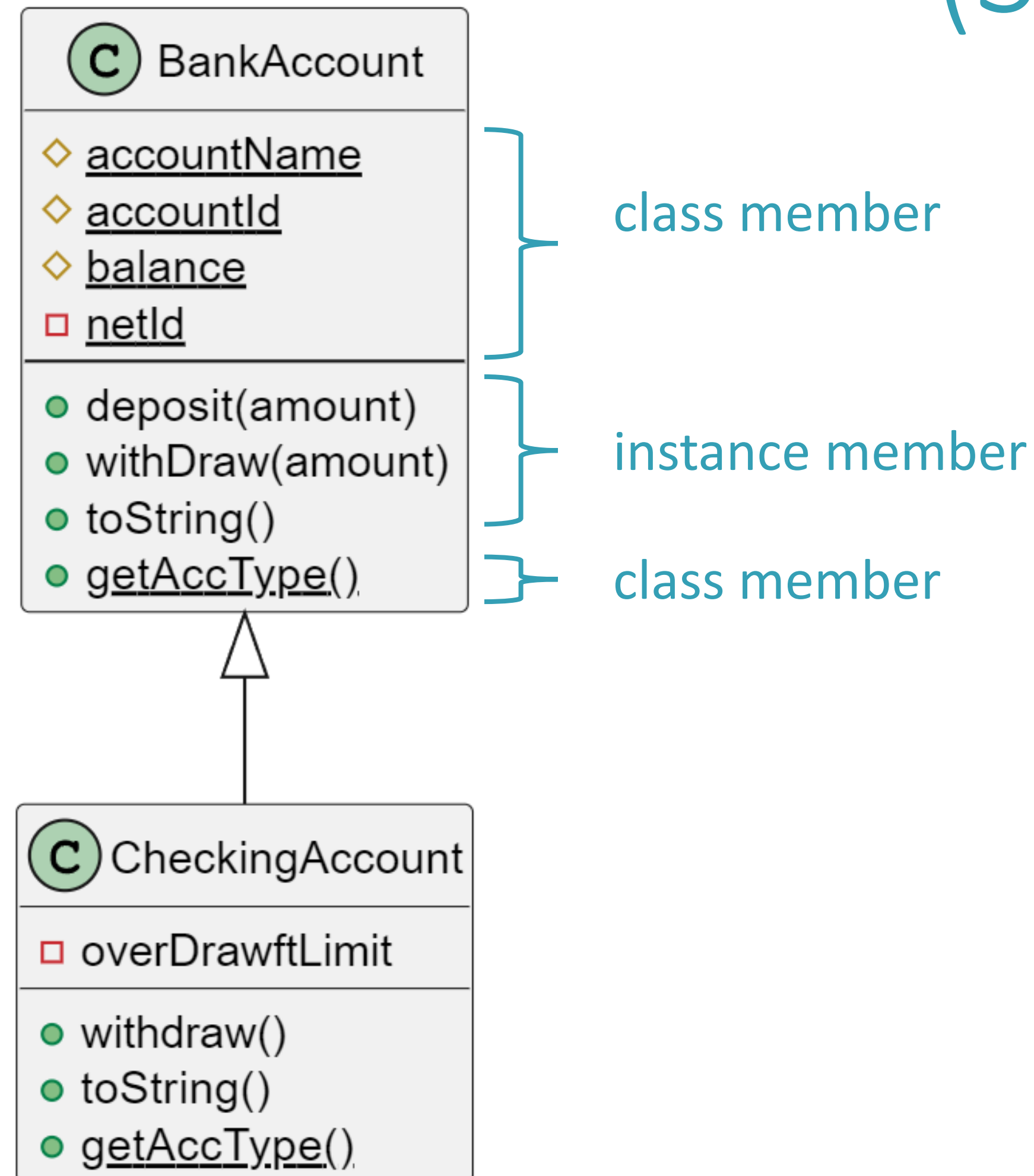
BTK
AKADEMİ

*Bir sınıf sanal makine tarafından
yüklendiğinde, tüm statik değişkenler ve
yöntemler kullanıma hazır hale gelir.*

Statik (Static)



Statik (Statics)



- Nesne yönelimli programlamada, statik sınıf, nesneye özgü olmayan bir sınıftır.
- Statik sınıflar, nesneler oluşturmak için kullanılamaz.
- Statik sınıflar, yalnızca statik değişkenler, statik yöntemler ve statik yapıları içerebilir.
- Statik sınıflar, nesneye özgü olmayan kodu depolamak için kullanılır.

Statik (Static)

static class

MathHelper

- add(a:int, b:int)
- subtract(a:int, b:int)
- multiply(a:int, b:int)
- divide(a:int, b:int)

- **static** anahtar sözcüğü, bir sınıfın üye değişkeninin sınıfın tüm örnekleri arasında paylaşılması gerektiğinde kullanılır.
- Bu nedenle, statik değişkenleri veya yöntemleri kullanmak için sınıfın herhangi bir örneğini oluşturmamız gerekmez.

Statik (Static)

static class

MathHelper

- add(a:int, b:int)
- subtract(a:int, b:int)
- multiply(a:int, b:int)
- divide(a:int, b:int)

```
1 public static void main(String[] args) throws Exception {  
2     MathHelper.add(5, 10);  
3     MathHelper.divide(10, 2);  
4     MathHelper.multiply(3, 2);  
5     MathHelper.subtract(2, 3);  
6 }
```

Java



- Nesne Yönelimli Programlama (OOP)
- Generic Programlama
- Bildirimci Programlama (RP)
- Asenkron Programlama
- Fonksiyonel Programlama (FP)
- Paralel Programlama
- Yapısal Programlama