Доклад

**По увод в обектно-ориентално програмиране (ООП)**

**(А)**

**Обектно ориентираното програмиране (*ООП*)** е парадигма в компютърното програмиране, при която една програмна система се моделира като набор от обекти, които взаимодействат помежду си, за разлика от традиционното виждане, в което една програма е списък от инструкции, които компютърът изпълнява. Всеки обект е способен да получава съобщения, обработва данни и праща съобщения на други обекти.

<https://bg.wikipedia.org/wiki/Обектно_ориентирано_програмиране>

**(Б)**

**Клас** е описание на множество от обекти, споделящи някакви общи свойства и операции, които могат да се извършват върху тях. Класът не съществува реално като физическа същност.

**(В)**

**Свойствата** служат за по-добра защита на състоянието на инстанциите на класа. Свойството е елемент на класовете, който е нещо средно между поле и метод и представлява своеобразна конструкция – манипулатор на данни (четене и модификация) в полетата на класа при неговото инстанциране.

**(Г)**

**конструкторът** е блок от инструкции, който се изпълнява за инициализация на един обект при неговото създаване. Практически конструкторът може да извършва всякакъв вид действия, но ако не друго, то е поне признак за много лош стил на програмиране да се използва за действия, които не засягат пряко създавания обект, тъй като това може да доведе до неочаквани грешки, особено в големи програми. В езика за програмиране C++ конструкторът се представя като член-функция на един обект, носеща същото име като него.

<https://bg.wikipedia.org/wiki/Конструктор_(обектно_ориентирано_програмиране>)

**(Д)**

**Метод** в програмирането е съставна част от една програма, която решава конкретен проблем. Може както да приема параметри така и да връща стойност. Целта на писането на дадена програма е решаването на дадена задача. За да бъде ефективно решена дадена задача в програмирането, тя се разделя на подзадачи, разработват се алгоритми за решение на тези подзадачи и накрая тези подзадачи се сглобяват в цялостна програма. Обособените парчета код, решаващи дадената подзадача се наричат подпрограми . В различните езици подпрограмите се срещат под други имена като функции или процедури . В C#, те се наричат методи.

<https://bg.wikipedia.org/wiki/Метод_(програмиране>)