Bu hafta çalıştığım kurumda stajyer arkadaşlarımız ile birlikte Nesne Tabanlı Programlamaya giriş yaptık ve programın ara yüzünü kullanmayı öğrendik.

Programlama dili, yazılımcının bir [algoritmayı](http://tr.wikipedia.org/wiki/Algoritma) ifade etmek amacıyla, bir [bilgisayara](http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar) ne yapmasını istediğini anlatmasının tek tipleştirilmiş yoludur.

Programlama dilleri, [yazılımcının](http://tr.wikipedia.org/wiki/Yaz%C4%B1l%C4%B1m) bilgisayara hangi [veri](http://tr.wikipedia.org/wiki/Veri) üzerinde işlem yapacağını, verinin nasıl depolanıp iletileceğini, hangi koşullarda hangi işlemlerin yapılacağını tam olarak anlatmasını sağlar.

**Değişken Tanımlama Kuralları**

1. Değişken adlarında yalnızca harf, rakam ve alt çizgi karakteri kullanılabilir. Boşluk içermez.
2. Değişken adı bir rakam ile başlanamaz.
3. Türkçe karakterler kullanılsa da önerilmez.
4. Programlama dilinin tanımlayıcı kelimeleri değişken tanımlanırken kullanılamaz.

**Aritmetiksel Operatörler**

Programlama dili bilinen dört işlemin aritmetik işleçlerini destekler: Toplama(+), çıkarma(-), çarpma(\*) bölme(/).+,-,\* ve / işaretleri dört işlemi temsil ettiğinden işleçler olarak adlandırılır.

**Programlama Dillerinde Birleşim Özelliği**

Programlamada çarpma işlemi, bölme işlemi ve mod hesaplama(%) işlemleri kendi aralarında eşit önceliklere sahip olmakla birlikte toplama ve çıkarma işlemlerine göre önceliklidir. Toplama ve çıkarma işlemleri de kendi aralarında eşit önceliklere sahiptir.