Bu hafta çalıştığım kurumda stajyer arkadaşlarımız ile birlikte Nesne Tabanlı Programında sınıfların kullanımını ve ne işe yaradıklarını öğrendik.

Sınıflar, günlük hayatta kullanılan pek çok kelime bir sınıflandırmanın sonucu ortaya çıkmıştır. Örneğin insan, ev, araba vb. kelimeler bir tek nesneyi değil, ortak davranış ve özellikleri olan nesnelerin tümünü ifade etmek için kullanılır.

Nesne tabanlı programlamadan önceki tek yaklaşım olan yordamsal programlamada programlar sadece bir komut dizisi veya birer işlev kümesi olarak görülmekteydi.

Nesne tabanlı programlama ile uygulama geliştirirken ilk olarak hangi varlıklar üzerinde çalışılacağını tasarlamak gerekir. Bir varlık (entity), hangi sınıfları oluşturmak gerektiği gösterir.

**Sınıf (Class) Mantığı**

Nesne tabanlı programlamada gereken nesneleri sınıflar yardımıyla oluşturmaktır. Sınıfları, nesneleri oluşturmak için önceden oluşturulmuş bir kalıp veya ilk örnek olarak da düşünülebilir. Bir sınıftan nesne oluşturma işlemine *örnekleme* (instantiating) denir. Aynı sınıftan istenilen sayıda nesne örnek oluşturulabilir. Oluşturulan tüm nesneler daha önce sınıfta belirlenen özelliklere ve davranışlara sahip olur.

**Sınıfları Adlandırma Kuralları:**

1. *Public* alan ve metot adları büyük harfle başlamalıdır. Örneğin, *VitesDegistir* metodu *public* olduğundan “ *V* ” ile yazılmıştır. Bu adlandırma kuralına ilk defa Pascal programlama dilinde kullanıldığı için PascalCase adı verilmektedir.
2. Private tanımlayıcılar küçük harfle başlamalıdır. Mesela *vites* alanı private olduğu için “ *v* ” ile yazılmıştır.