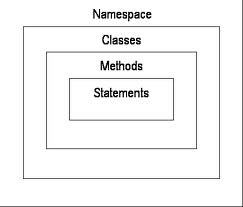
Bu hafta çalıştığım kurumda stajyer arkadaşlarımız ile programların ara yüzlerini öğrendik.

Kalıtım nesne tabanlı programlama dünyasında kilit öneme sahip bir kavramdır. Nesne tabanlı programlamada gerçek dünya problemlerini bilgisayar uygulamaları yardımıyla çözmek için bu problemleri modellemek gerekir. Sınıflar, modellemenin yapı taşlarıdır.

**Temel Sınıflar ve Türetilmiş Sınıflar:**

Nesne tabanlı programlama ile problemleri gerçek dünyadakine benzer tarzda nesneler şeklinde modelleyerek çözmeye çalışılır. İnşaat sektöründe bir bina nasıl inşa edilir? Önce projesi çizilir. Sonra bu proje gerçekleştirilir ve bina ortaya çıkar. Nesne tabanlı programlamada da önce sınıflar (bina örneğindeki projeye benzetilebilir) tasarlanır. Bir uygulama çok sayıda sınıf yardımıyla modellenebilir.

**Virtual (Sanal) Metodu:**

Temel sınıfa ait bir metodun bazen türemiş sınıfta farklı bir şekilde kullanılması gerekebilir. Bu durumda temel sınıfın söz konusu metodu türemiş sınıfın değiştirip kullanabileceği yönünde izin vermesi gerekir. Bu izin, metodun temel sınıfta “virtual” olarak tanımlanması sonucu verilmektedir.

**Arayüz Tanımlama:**

Arayüz tanımlamak için class (kılas) ya da struct (sıtrakt) sözcükleri yerine “interface” (interfeys) sözcüğü kullanılır. Arayüz içinde metotları aynen bir sınıf (class) ya da yapı (struct) içerisinde olduğu gibi bildirilir. Farklı olarak herhangi bir erişim belirteci (public (pablik), private (priveyt) ya da protected (protektıd)) kullanılmaz ve metot gövdesi noktalı virgülle ayrılır.