**Java Tag 9-**

05.04.2018

**Static objekt**: klasse yüklendiginde programin sonlandirilina kadar hafizada kalir.

Diger objelerden bagimsiz.

Objekt referansi ile cagirmiyoruz.

Static memberi Klasse name ile cagirabiliyoruz.

System Buchstaben (System.out.println) System klasse dir. Out static method dur.

Erkenen wir mit große Buchstaben

Häufig unerwartete Auswirkung.

Welche schauen wir uns an.

Wenn dazu keine fragen gibt machen wir pause

Import static ……………;

Yaparsak method u direkt ismiyle kullanabiliriz.

Örn:

*Import static java.lang.System.out;*

*Out.println(„bla bala“)* seklinde kullanabiliriz.

**Interface**

Benzer metodlari kullanan class lar icin kolaylik sagliyor.

Classe gibi

Methoden icerigi yazilmiyor-

Parametreler vs.. yazilmiyor.

Project architektur.

Vererbung hiyeragsiden bagimsiz.

Körper olmayan metodlara abstrakt method denir.

Interface deki bütün methotlar abstraktir.

Interface enthält----

Interfacede tanimladigimiz methode leri implement ettigimiz class lar mutlaka hepsini kullanmak zorunda.

*public interface Flieger {*

*void starten();*

*void fliegen();*

*void landen();*

*}*

Eger yukaridaki sekilde tanimlama yaparsak compiler default olarak public olarak görür.

Asagidaki kod da encapsulation yaparak süperman disari güvenli bir sekilde attik.

Instance superman ile bir obje yaptik.

--------------------------------------

*private static Superman superman;//kücük süperman instans*

*public static Superman refuSuperman(){*

*if(superman==null){*

*superman=new Superman();*

*}*

*return superman;*

*}*

*-----------------*

Superman i disari obje olarak attik.

Sadece attigimiz sonuc üzerinde calisilabilir.

Interface ayni zamanda miras alabilir. Kalitim olabilir

--------------------

*public interface Taucher extends Schwimmer{*

*void tauchen();*

}