**OOP Nedir?**

Nesne Yönetimli Programlama: Nesne ve nesneler arasındaki alışverişi kullanan yazılım geliştirme yaklaşımı. OOP de her nesne kendi görevini yerine getirir bağımsızdır, bu sayede hem kod kalabalığından kurtuluruz hem de programın işleyişi hızlanır ve daha temiz bi program olur. OOP de yaptığımız küçük parçaları başka projelerimiz de de rahatlıkla kullanabiliriz; her bir işlemi küçük parçalara bölüyoruz o parça sadece kendi görevi olan kodu uyguluyor böylece aynı kodu başka bi projede kullanmak istediğimizde kod yığını içerisinde gerekli olan kodu aramaktansa ilgili kod parçacığını (class ) alarak diğer projelerimizde kullanabiliyoruz. Class : Program parçalara bölünür. Gerekli işlemi yaptırmak için işlemi parçalara böleriz. Yarattığımız classı defalarca kullanabiliriz. Object : Classlardan üretililir. Object bir Class örneğidir, somuttur. public class insan { insan ayse = new insan } İnsan classından bir ayse object oluşturduk. Metot: Nesnenin yetenekleridir. Nesnenin yapabildikleri. Kalıtım: Classta tanımlanmış fonksiyon, metot vb.nin başka bir classta kullanılabilmesidir. Miras ta denir. Encapsulation : Fonskiyon vb.nin class dışında kullanıma izin verilip verilmemesi olayıdır. Polyformizm: Classtan başka bir class üretildiğinde sınıf üyelerinin farklı uygulanmasıdır.