Özel CLASS MEMBER

Özel CLASS MEMBER (1)

Bir class içerisinde;

- 1- field: Classdan üretilen nesne üzerinde değer tutmamızı sağlayan alanlardır
- 2-Propertiy:Bu fieldlar üzerinde kontrollü bir şekilde değerleri dışarı açmamızı sağlayan ve dışarıdan gelen değerleri kontrollü bir şekilde fieldlara atamamızı sağlar
- 3-Metor: Nesne üzerinde prosedürel işlemler yapabilmemizi sağlayan, küçük kod parçacıkları.
- 4-indexer: diziler ve koleksiyonlarda olduğu gibi bizim kendi nesnelerimize indexer özelliği kazndırmamızı sağlar.

FİELD

OOP de bir nesne içerisinde barındırılan en küçük yapıdır. Nesne içerisinde veri depolayıp, veri tuttuğumuz alanlardır.

Class içerisindeki değişkenlerdir.

Herhangibir türden olabilir.

Türüne özgü varsayılan değer alırlar.

MyClass m1 = new MyClass(); // NEsne oluşturduk.

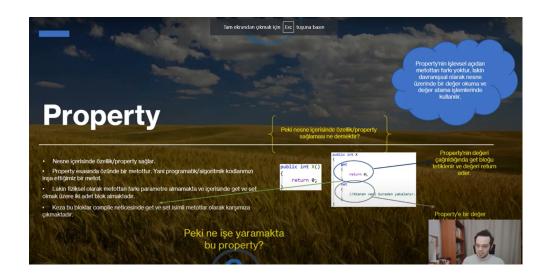
Main içerisinde oluşturduğumuz değişken örneğin; int a; değişkenine default değer atanmaz. fakat class içerisinde tnımlanan değişken yani field ın default değeri vardır. O da 0 olur. Örneğin public int a; field ı tanımlandı ve cw(m1.a) şeklinde ekrana yazdırılmak istendiğinde, burada çıktı 0 olur çübkü default olarak atanmıştır.

Özel CLASS MEMBER 1

PROPERTY

Nesne içerisinde özellik property sağlar.

Property esasında bir metottur. Lakin fiziksel olarak metottan farklı, paramete almamakta içerisinde get ve set olmak üzere ili tane blok almaktadır.



Nesnelerimizin içerisindeki fieldlara direkt erişilmesini istemeyiz.

Sınıfın içindeki cüzdan gibi. Cüzdanımdan ben para veridğimde alabilirsin. Bu kontrolü property yapar.

Nesne içerisindeli fieli ver bana denildiğinde araya propertiy sokarız. İlgili field değerini benim kontrolüm ile verilecek.

C# da metot yerine property geliştirilmiştir.

Nesne içerisindeli bir fieldın dışarıya konrollü açılmasını ve kontrollü bir şekilde dışarıdan değer almasını sağlayan yapılardır. İşte biz propertlerin bu işlevine encapsulation diyoruz. kapsülleme sarmalama

Özel CLASS MEMBER 2