

Giriş

Giriş

Nesne tabanlı programlama bir yazılım dili,kütüphane.. değil, bir yaklaşımdır.

Yaklaşım nedir? Hangi mesleği yaparsan yap, duvar örme sanatında bile o işi hangi yaklaşımla, hangi felsefeyle işi yapma ahlakımızdır. Bir yapıya bir olguya yaklaşma biçimidir

OOP dediğimiz olay da yazılım geliştirme mesleğinde senin yazılımı geliştirme yaklaşımını ortaya koyar. Şu an nesne programlama yaklaşımı ile geliştiriyoruz.

C#, Java, C++.. ddestekliyor.

Bir kod inşaa ediyoruz. İnşaa ettiğimiz kodun süreçlerini kısaltıp sistematik hale getiririz.

Gerçek hayatı programlama için simüle eden nesneleri baz alan bir programlama tekniğidir.

Gerçek hayattaki bütün nesnelerin yazılımda simüle edilebilmesini sağlaayan bir yaklaşımdır.

Her şey nesneden ibarettir.

Sen ben personeller ürünler satışlar arabalar... her şey bir olgu ve nesnedir.

NESNE ANATOMİSİ:

Merkezde nesne vardır. OOP de En küçük esas parçadır.

Objenin içinde bazı parçalar vardır. Bu nesne içinde veriler tutabileceğimiz alanlar blunmaktadır. Bunlara filed denilmektedir.

Nesne içerisinde operasyonel işlemler yapmamızı sağlayan fonksiyonlar mevcuttur. Nesnenin içerisindeki değerleri işleyebileceğimiz fonksiyonlardır.Metotlari propertyler..

Bir sınıftaki her bir öğrenciyi nesne olarak tanımlayıp adı ve yaşı fieldları tutulabilir. Bu da hangi öğrencinin yaşı nedir görebilir ve sistematik hale getirmemizi sağlar.

Nesne = class. Nesne classın ürünüdür. Başka bir yerde nesne oluşturulmasına izin verilmez.

Bir classdan birden fazla nesne üreterek modelleme yapabiliyoruz.

Belleğimizi doldurana kadar nesne üretebiliriz.

NESNE: Nesnellik felsefesine dayanan bir kavramdır. Gerçek hayatta elle tutulur gözle görülürdür. Yazılımda da bu böyledir. Atıyorum kolanya.

Nesnelerin oluşturulabilmesi için öncelikle modellenmesi gerekir. Nesne modeli class ile gerçekleştirilir.

Bir araba modeli oluşturalım. Oluşturduğumuz araba modeli sayesinde biz istediğimiz araba verileirni taşıyan nesneler üretebiliriz.

Araba → Audi, Nissan, Volvo..

Model → Marka(class)

Nesneler hangi türdür? Referans? Değer? Nesneler referans türlü değerlerdir.

Developer bellekteki stacke erişebiliyor. ama heapteki nesnelere erişemiyor Erişim hakkı yok.. Nasıl erişeceğiz?

Stack, heap e erişebilmektedir. Biz de stackte, heap e erişebilen referanslar tanımlıyoruz.

Dolayısıyla biz de heapteki nesneye dolaylı yoldan ulaşmış oluruz. Referans türlü dememizin sebebi budur.

Referans etmek ne demek? Elimde tuttuğum kalemi size gösteriyorumdur. Ama masanın üzerindeki kalemi kalemi parmakla işaret ettiğimde bu referans etmek olur.



