

Programlama Dillerinin Prensipleri

Hafta 7 - Nesne Yönelimli Programlama

Dr. Öğr. Üyesi M. Fatih ADAK

İçerik

- Nesnelerin Görünüşleri
- Nesneye Dayalı Düşünme
- Sınıf Hiyerarşisi
- this terimi
- Nitelikler
- İç içe Sınıflar
- Yıkıcı Metot
- Erişim Niteleyicileri
- Kalıtım
- Overload ve Override

Tanım

- Nesneye dayalı programlama kompleks sistemleri yapılandırma ve yönetmeye imkan sağlamaktadır.
- Günlük hayatımızda kullandığımız şeylerin taklit edilmesi esasına dayanılır.
- Nesnelerin tanımlanmasını ve kullanımını destekleyen dillere nesne yönelimli dil denir.
- Tüm nesneye yönelik diller, programlama dilleri literatüründe sınıf ve alt sınıf kavramını ilk defa tanıtan SIMULA67 diline dayanmaktadır.

Nesnelerin Görünüşleri

- Bir problemin çözümünde bir nesne herhangi bir varlık olarak ifade edilebilir.

Harici Görünüş

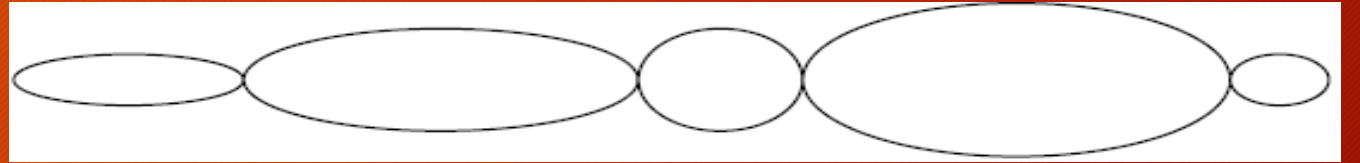
Kargo Takip Sistemi

- Kargo
- Müşteri
- Nakliye

Bu kullanılabilecek varlıklardır. Bunlar nesnelerin harici görünüşüdür.

Farklı Özelliklere Sahip Aynı Tür Nesneler

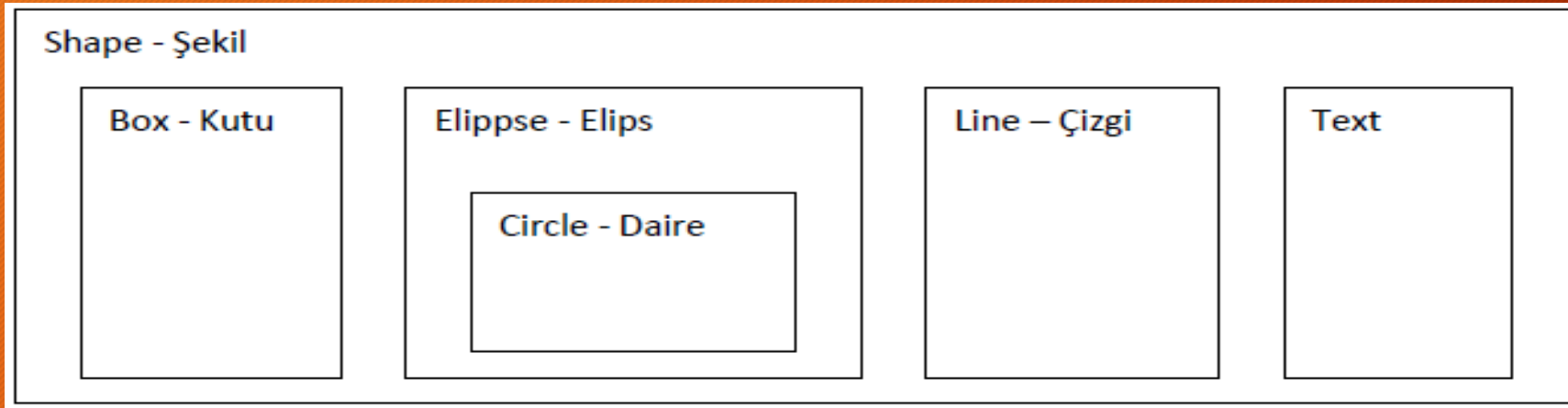
- Genişlik ve yükseklikleri farklı fakat aynı elips nesneleri



Nesneye Dayalı Düşünme

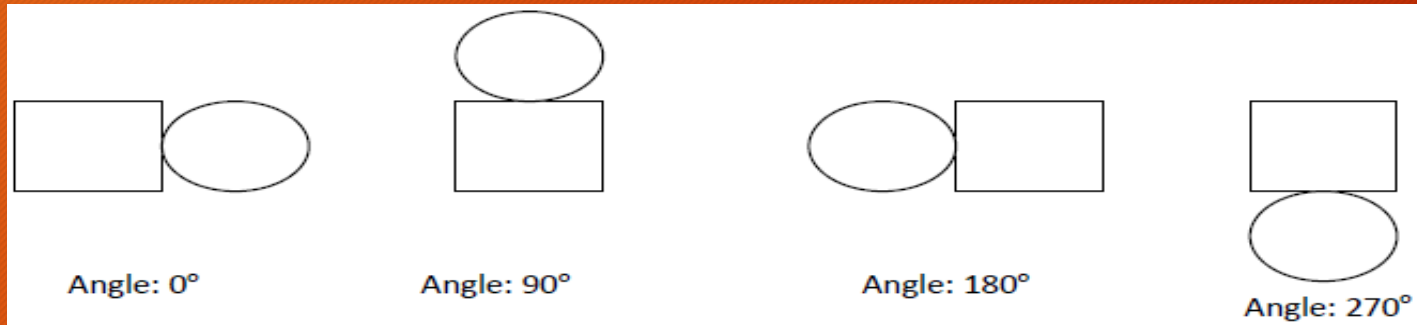
- Object (nesne) : Veriler ve işlemler topluluğu
- Class (sınıf) : Nesneler kümesinin bir tanımı
- Subclass (altsınıf) : Bir sınıfın ilave özelliklere sahip bir kümesi
- Instance (örnek) : Bir sınıfın bir nesnesi için kullanılan teknik bir terim
- Method (metod) : Bir işlemi yürüten bir altprogram içeriği
- Message (mesaj) : Bir metodu işlemek için bir istek, bir alt programın çağırılması

Sınıf Hiyerarşisi



- Bir sınıfın içine girmiş sınıf alt sınıftır. Tersisi süper sınıf veya üst sınıftır.
- Bir nesneye gelen bir mesaj, bir altprogramın çağrılmasına benzer.

Nesne Türerilmesine Örnekler



Sınıf

- Kapsüllemeyi, veri gizlemeyi ve çok biçimliliği mümkün hale getiren yapı.
- Kullanıcı tanımlı bir türdür.
- Veri ve metotları içerir, dolayısıyla mesaj gönderilip cevap alınabilir.

Nesne Terimi



Nesnenin Oluşturulması

- Sınıftan türetilecek bir nesnede içerisinde bulunacak elemanlar ilk değerlerini almaları gerekir.
- Bu durumda nesne oluşma aşamasında bir metot çağrılmalıdır.
- Bu fonksiyon kurucu veya yapıcı (constructor) fonksiyondur.

```
// Java  Öğrenci o1 = new Öğrenci("Ahmet Almaz",159);
class Öğrenci{
    private String isim;
    private int numara;

    public Öğrenci(String ism,int nmr){
        isim=ism;
        numara = nmr;
    }
}
```

```
//C++  Öğrenci o1("Ahmet Almaz",159);
class Öğrenci{
    private:
        string isim;
        int numara;
    public:
        Öğrenci(String ism,int nmr){
            isim=ism;
            numara = nmr;
        }
};
```


this Terimi

- Sınıf hiyerarşisinde, o anda oluşturulan nesneyi ifade etmek için kullanılır.
- Bazı durumlarda kullanımı gereklidir.
- Ayrıca okunabilirliği arttırmak için de kullanılmaktadır.

this teriminin kullanımı

```
class Kisi{  
    public String isim;  
    ...  
  
    public Kisi(String isim){  
        isim=isim;  
        yas=0;  
        boy=20;  
        kilo=4;  
    }  
    ...  
}  
  
// doğrusu  
public Kisi(String isim){  
    this.isim=isim;  
    yas=0;  
    boy=20;  
    kilo=4;  
}
```

Nitelik Tanımı (Property)

- Nitelikler bazı programlama dillerinde desteklenmektedirler.
- Amaç sınıftaki bir veya birden fazla alt alanı okuma ve yazma yönünden korumaya almak veya yönetebilmektir.
- Nitelik desteklemeyen programlama dillerinde bu metotlar yardımıyla yapılır.

```
class Kisi
{
    private double kilo;
    private double kalori;

    public Kisi()
    {
        kilo = 4;
        kalori = 0;
    }
}
```

// C# dili

```
public double Kalori
{
    get
    {
        return kalori;
    }
    set
    {
        kalori = value;
        if (kalori > 1000)
            kilo += (kalori / 1000);
    }
}

public double Kilo
{
    get
    {
        return kilo;
    }
}
```

Yıkıcı Metotlar

- Çöp toplayıcı araçlarına sahip diller için dikkat edilmesine gerek olmayan metotlardır.
- Fakat söz konusu C++ gibi bir dil ise Heap bellek bölgesinde oluşturulan nesnelerin belleğe geri iadesi gerekeceğinden yıkıcı metotların önemi büyüktür.

Yıkıcı Metotlar

- C++ dilinde programcı tarafından çağrılabilen yıkıcı metot java ve C#, Python gibi dillerde çöp toplayıcı tarafından çağrılır.

```
//Java
public class Arac{
    @Override
    protected void finalize() throws Throwable {
        // Çöp toplayıcı tarafından çağrılır.
    }
}
```

```
// C#
class Arac : IDisposable
{
    ~Arac()
    {
        // Çöp toplayıcı tarafından
    }

    public void Dispose()
    {
        // Programcı çağırabilir
        // Nesnenin yok edilmesini garantilemez
    }
}
```

```
// Python
class Arac:
    def __del__(self):
        # Çöp toplayıcı tarafından
```

Erişim Niteleyicileri

- Sınıflarda bilgi gizleme, dış kullanıma açma, kalıtım için kullanma gibi işlemler için erişim niteleyicileri kullanılır.

Varsayılan: Bazı dillerde

C++ (struct) public, C++(class) private

C# private

Java aynı pakette ise sınıf dışından erişilebilir.

private: Sadece sınıf içerisinden erişilebilir.

protected: Sınıf dışından sadece kalıtım yolu ile erişilebilir.

public: Sınıf içi ve dışında erişilebilir.

Erişim Niteleyicileri

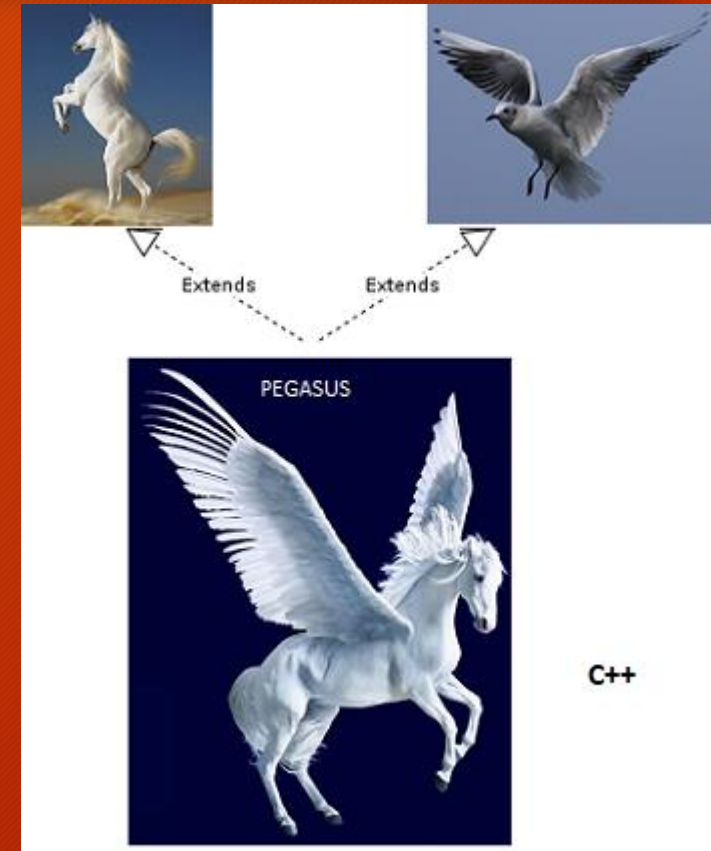
- Bilgi gizleme iki çeşit değişikliğe imkan sağlar.
 - Yürütme (implementation) Değişiklikleri
 - Eğer bir nesne ile olan bütün etkileşimler o nesnenin arayüzü üzerinden yapılıyorsa o zaman arayüzün arkasında gizlenen algoritmalar ve veri yapıları yürütme yardımıyla değiştirilebilir.
 - Kalıtım Değişiklikleri
 - Bir üst sınıfa olan bütün etkileşimler arayüzler üzerinden olursa program alt sınıfların eklenmesi ile genişletilebilir.

Kalıtım

- Birçok tür tamamen bağımsız olmayacak ve bazı özellikleri başka türlere benzeyecektir.
- Bu durumda bu özelliklerin bir üst sınıftan alınması geliştirme sürecini hızlandırır.
- Kalıtım alınan sınıfa üst sınıf denir ve programlama dillerinde yukarıya mesaj gönderme şekli;
 - Java `super`
 - C# `base`
 - C++ Sınıf adı ile

Kalıtım

- C++ gibi bazı dillerde çoklu sınıf kalıtımı desteklenir.
- Java ve C# dillerinde çoklu arayüz kalıtımı desteklenmektedir.
- Çok biçimlilik yine kalıtım ile desteklenmektedir.



Çoklu Kalıtım ve Diamond Problemi

```
class Canli{
public:
    double kilo;
};

class Kus : public Canli{
public:
    Kus(){
        kilo=0.25;
    }
    void YemekYe(double kalori){
        kilo += (kalori/10000);
    }
    double Kilo(){
        return kilo;
    }
};

class At : public Canli{
public:
    At(){
        kilo=100;
    }
    void YemekYe(double kalori){
        kilo += (kalori/1000);
    }
    double Kilo(){
        return kilo;
    }
};

class Pegasus : public At, public Kus{
public:
    Pegasus(){

    }
};

int main(){
    Pegasus *p = new Pegasus();
    p->YemekYe(1500);
    cout<<p->Kilo();
    delete p;
    return 0;
}
```


Overload (Aşırı Yükleme) ve Override (Ezme) Terimleri

- Overload bir metoda yeni anlamlar kazandırarak çok biçimliliği destekler.
- Override ise metodu yeniden tanımlamaktır. Dolayısıyla eski metodu ezmiş olacaktır.

C# dilinde operatörlerin aşırı yüklenmesi	C#'ta ilkel türe benzer kullanım
<pre>class Sayi { public int deger; public Sayi(int dgr) { deger = dgr; } public static Sayi operator +(Sayi s1, Sayi s2) { return new Sayi(s1.deger+s2.deger); } public override string ToString() { return this.deger.ToString(); } }</pre>	<pre>static void Main(string[] args) { Sayi x = new Sayi(10); Sayi y = new Sayi(5); Console.WriteLine(x+y); Console.ReadKey(); } static void Main(string[] args) { int x = 10, y = 5; Console.WriteLine(x+y); Console.ReadKey(); }</pre>

Kaynaklar

- Yumusak N., Adak M.F. *Programlama Dillerinin Prensipleri*. 1. Baskı, Seçkin Yayıncılık, 2018
- Sebesta, Robert W. *Concepts of programming languages*. 11 ed. Pearson Education Limited, 2016.
- Sethi, Ravi. *Programming languages: concepts and constructs*. Addison Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1996.
- Watt, David A. *Programming language design concepts*. John Wiley & Sons, 2004.
- Malik, D. S., and Robert Burton. *Java programming: guided learning with early objects*. Course Technology Press, 2008.
- Waite, Mitchell, Stephen Prata, and Donald Martin. *C primer plus*. Sams, 1987.
- Hennessey, Wade L. *Common Lisp*. McGraw-Hill, Inc., 1989.
- Liang, Y. Daniel. *Introduction to Java programming: brief version*. pearson prentice hall, 2009.
- Yumusak N., Adak M.F. *C/C++ ile Veri Yapıları ve Çözümlü Uygulamalar*. 2. Baskı, Seçkin Yayıncılık, 2016