

lesson 28 Note 3

عند كتابة **class, function, method**، هنا نقوم بعمل قواعد بالنسبة للكمبيوتر وليس كتابة ارقام ويسير عليها الكمبيوتر
إذن الفرق بين القاعدة التي نعملها من أجل أن يسير عليها الكمبيوتر والارقام التي يتم تغييرها
كالتالي:

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
int sum(int x, int y) {
    return x + y;
}
```

// هذا function يعتبر قانون يسير عليه الكمبيوتر

```
int main() {
    cout << sum(5, 6) ;
    // الأمر هنا أننا نقوم بإستبدال المتغيرات بالأرقام
}
```

هذا الأمر بالنسبة للـ **function**

أما بالنسبة للـ **class**

```
#include <iostream>
using namespace std;
```

```
class student {
public:
    string number, address;
```

```
};
```

// هنا القاعدة التي يسير عليها الكمبيوتر

```
int main() {
```

```
    student omar;
```

```
    omar.number = "123";
```

```
    omar.address = "Alex";
```

// لكن هنا نستخدم قيم في القاعدة

// تظل القاعدة كما هي

// لكن نقوم بعمل نسخة منها ونعطى لها قيم

```
    student aly;
```

```
    omar.number = "239";
```

```
    omar.address = "Alex";
```

// هنا قمنا بعمل نسخة من class

// لكن تظل class هي قاعدة يسير عليها الكمبيوتر

```
}
```

```
class member {  
    string name;  
    int days;  
};
```

// هنا القاعدة التي يسير عليها الكمبيوتر



```
class month : public member {  
    int c, all_courses;  
};
```

// هذا جزء من class member

// لكن نضيف عليها بعض الاشياء

```
class year : public member {  
    int master_class;  
};
```

// هذا جزء من class member

// لكن نضيف عليها بعض الاشياء