Тема 3

Обектно-ориентирано програмиране

1.Класове - Това е съвкупност от променливи и функции, които са обвързани в логическа структура и работят заедно.

2. Конструктор - Конструкторът е метод, които няма тип на връщана стойност, носи името на класа и който се извиква чрез ключовата дума new.

3.Полета – Полетата се дефинират в тялото на класа. Те са места, които са хранилища за данни.

4.Свойства - Всяка характеристика на обект от даден клас, която е видима за външния свят.

5. Създаване на обекти от клас – Създаване на обекти от дефиниран клас се нарича инстанция. Инстанцията е самия обект, който се създава по време на изпълнение.

6.Обект – наричаме нещо създадено по дефиниция на даден клас. Когато един обект е създаден по описанието, което един клас дефинира, казваме, че обектът е от тип "името на този клас".

7. Енкапсулация - В езиците за програмиране енкапсулиране се използва за обозначаване на едно от две свързани, но различни понятия, а понякога и в комбинация.

8.Get и Set методи – Предоставят публични get и set методи, през механизма, до достъп и ъпдейт на променливата на закрито поле.