**תכנות מונחה עצמים**

**נקודות סיכום**

1. **מחלקה** – תבנית ליצירת מופעים המכילה מאפיינים (משתנים) ופעולות (פונקציות)
2. בשביל ליצור **אובייקט** של מחלקה – יש ליצור משתנה מטיפוס המחלקה ולהציב לתוכו על ידי המילה **new** את הכתובת לאובייקט שיצרנו בheap
3. כדי לגשת למאפייני / פעולות האובייקט:
   1. אם ניגש מחוץ למחלקה – הגישה תהיה באמצעות המשתנה + נקודה + שם המאפיין / הפונקציה
   2. אם ניגש מתוך למחלקה – הגישה תהיה באמצעות שם המאפיין / הפונקציה