

# Напредни Пајтон

---

Објектно оријентисано програмирање



# Садржај

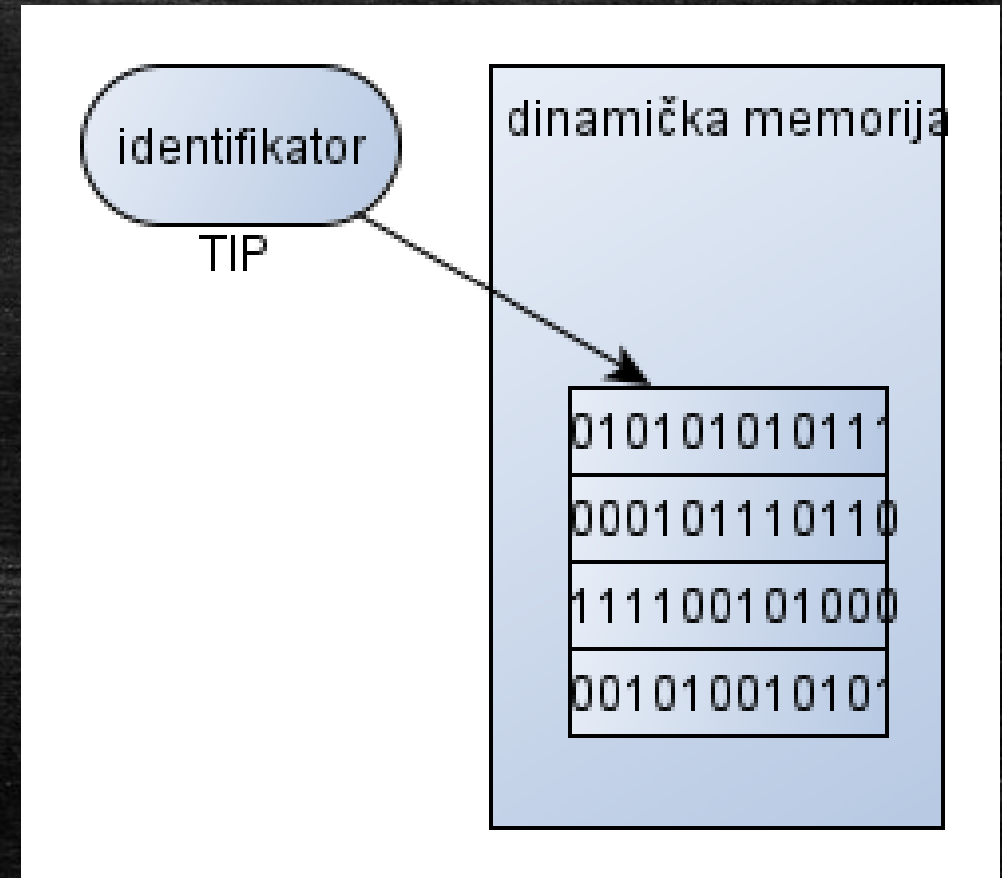
---

- Принципи ООП
- Специфичности Пајтона
- Шаблони Дизајнирања
- Пројекат



# Објекат

- Објекат - комад меморије попуњен са неким вриједностима
- Промјењива, или идентификатор - указује на мјесто, односно адресу на којој се објекат налази.
- Објекат има:
  - Особине
  - Понашања – мијењају особине





# Класа

---

- Заједниче особине и понашања свих објеката
- Неки су мање неки више слични:
  - Насљеђивање
  - Композиција
- Особине се представљају једноставнијим типовима (иако не мора бити једноставан)
- Понашања се представљају функцијама
- Креирање и уништавање објеката и остале уобичајене особине и понашања



# Особине особина и понашања

---

- Особине, односно атрибути могу бити :
  - Објектни
  - Класни
- Понашања, односно функције, односно методе могу бити:
  - Објектна
  - Класна
  - Статичка



# ПРИНЦИПИ ООП

НАСЛЕЂИВАЊЕ

ЕНКАПСУЛАЦИЈА

АПСТРАКЦИЈА

ПОЛИМОРФИЗАМ

# Задатак

---

- Проширити урађено са животињом која наслеђује и пингвина и Слона
- Додати, принципом DRY функционалност за упис података о објекту у текстуални фајл
- Додати функционалност за креирање објекта на основу података из фајла

