# PROGRAMOZÁS 2

1.hét

▶ Programozási paradigma:

Az a mód, ahogyan egy-egy programozási nyelv létrehozására felhasználják a programozási alapfogalmakat, valamint az a stílus, amelyet az így létrehozott nyelvek sugallnak

► <u>Objektum orientált programozási paradigma:</u>

Olyan programozási paradigma, amely a programokat objektumokból építi fel. A program működése tulajdonképpen objektumok kommunikációját jelenti

#### ► <u>Alapelvek:</u>

- ▶ Osztály, objektum
- ▶ Absztrakció
- ▶ Egységbezárás
- ► Információ elrejtés
- ▶ Öröklődés
- ▶ Polimorfizmus (többalakúság)
- Újrafelhasználhatóság

#### ► Absztrakció:

- ► Elvonatkoztatás, a leglényegesebb tulajdonságok kiemelése és általánosítása;
- Modellalkotás: a valós világ objektumaiból alkotjuk meg a programbeli objektumokat absztrakció útján

# OBJEKTUM ORIENTÁLT PARADIGMA ALAPELVEI

- Objektum: identitással, állapottal, és saját viselkedéssel rendelkezik.
  - ▶ Identitás: az osztály adott példányosított változata
  - Állapot: a változók értékeinek gyűjteményét jelenti.
  - Viselkedés: az osztályban megtalálható metódusok végrehajtásának képessége

# OBJEKTUM ORIENTÁLT PARADIGMA ALAPELVEI

#### ► Osztály:

Az adott objektum változóinak, és metódusainak leírását (tervrajzát) jelenti.

Egységbezárás:

Az objektumok adatait és a rajtuk végezhető műveleteket szoros egységbe zárjuk:

- Az adatok csak a definiált műveletek segítségével érhetők el
- Más műveletek nem végezhetők az objektumokon
- ▶ Az objektum felelős a feladatai elvégzéséért

- ► <u>Információ elrejtés:</u>
  - Lényege, hogy meghatározzuk az adott osztály belső metódusainak és változóinak hozzáférését.
  - A nem lényeges implementációs részleteket elrejtjük a felhasználó elől.
  - Lesznek olyan metódusok és változók melyeket csak az osztály fog elérni.