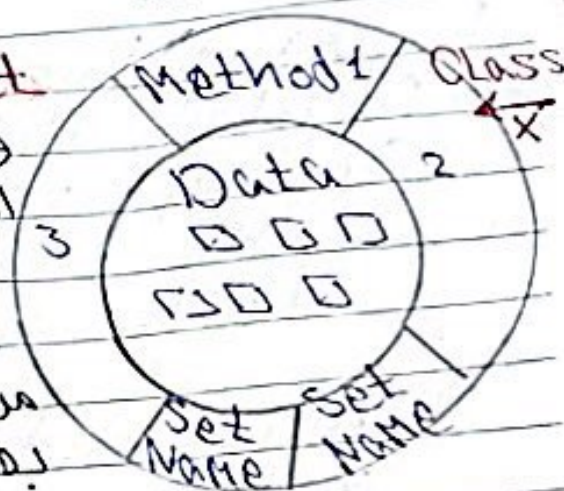


Date

**Set:** تستقبل برميته واحدة  
ولا ترجع بقيمة (Void) تكون  
القيمة وتخزن داخل Capsule

**get:** تقوم بجلب البيانات  
من Capsule لتأقوع ترجع  
بقيمة لا تكون (Void).



```
Public Static void main(String[] args) {
```

```
Student st1 = new Student();
```

```
int na;
```

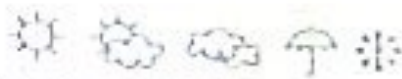
```
st1.Set Name ("Ali");
```

```
st1.Set Age (23);
```

```
na = st1.get Age();
```

```
System.out.println(st1.get Name);
```

```
}
```



مبادئ أساسية في OOP:

- 1- التغليف Encapsulation
- 2- الوراثة Inheritance
- 3- التجريد
- 4- تعدد الأشكال Polymorphism

التغليف هو تغليف البيانات (المتغيرات) حتى لا يمكن الوصول اليه من أي CLASS آخر.

يتم الوصول إلى بيانات عن طريق **Methods**.

تعريف عام: **Public - Protected**:  
أي نوع من البيانات موجود داخله يمكن الوصول اليه من أي CLASS آخر.

**Private**: يعني "خاص" لا يمكن الوصول اليه إلا من خلال CLASS نظام به.  
**default**: لا يظهر إلا داخل Package نظام به (مع age int).

في البرنامج يوجد أكثر من Package والنثر من CLASS.

CLASS موجود أثناء كتابة البرنامج.  
نظام يظهر عند الاستدعاء.  
الاستدعاء من خلال **Methods** ويتم داخل **Main**.



مبادئ أساسية في OOP:

1. التغليف Encapsulation
2. الوراثة Inheritance
3. التجريد
4. تعدد الأشكال Polymorphism

التغليف هو تغليف البيانات (المتغيرات) حتى لا يمكن الوصول اليها من أي CLASS آخر.

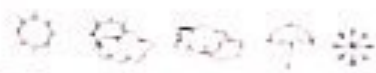
يتم الوصول إلى بيانات عن طريق Methods.

تحت عام حيث Public - Protected: أي نوع من البيانات موجود داخله يمكن الوصول إليه من أي CLASS آخر.

Private: لا يمكن الوصول إليه إلا من خلال CLASS ذاتها.  
default: لا يظهر إلا داخل Package (int age).

في البرنامج يوجد أكثر من Package وأثر من CLASS.

CLASS موجود أثناء كتابة البرنامج.  
obj يظهر عند الاستدعاء.  
الاستدعاء من خلال Methods ويتم داخل Main.

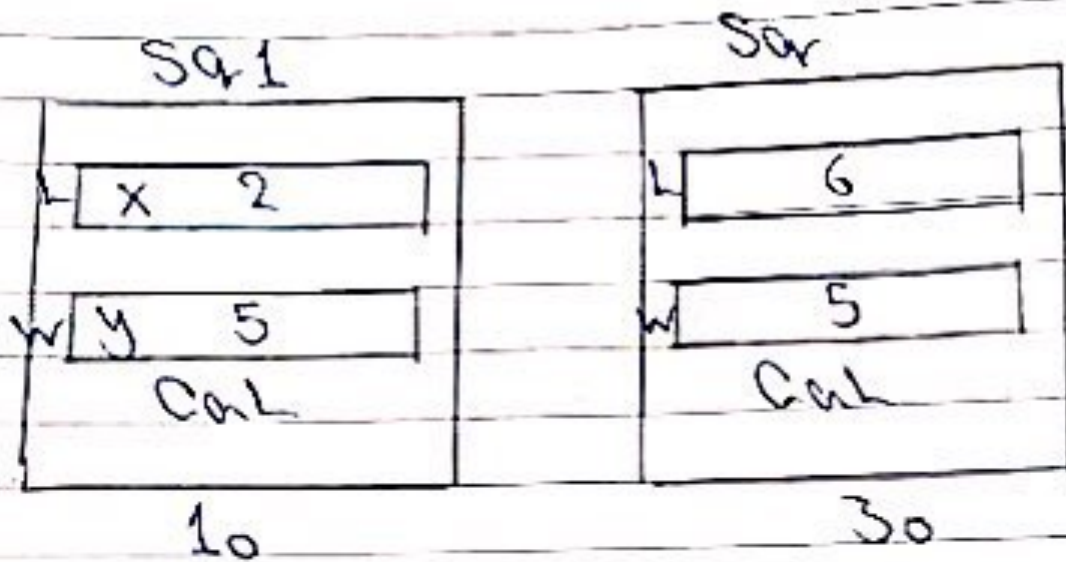


Date

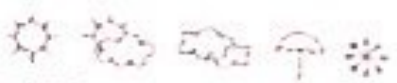
/

/

```
void Main () {  
    Square Sq = new Square();  
    Sq.Cal ();  
    Square Sq1 new Square(2, 5);  
    Sq1.Cal ();  
}
```







## Square

```
int L;
```

```
int w;
```

```
int a;
```

```
Square();
```

→ L=5 W=6

```
Square(int x, int y);
```

→ L=y W=x

```
void Cal();
```

→ حساب مساحة المربع

```
Class Square {
```

```
    int L, w, a, S;
```

```
    Public Square() {
```

```
        L = 5;
```

```
        w = 6;
```

```
    }
```

```
    Public Square(int x, int y) {
```

```
        L = y;
```

```
        w = x;
```

```
    }
```

```
    void Cal() {
```

```
        S = L * w;
```

```
        System.out.print(S);
```