

Objektovo orientované programovanie

Učiteľ:
Ing. Jozef Wagner PhD.

Učebnica:
<https://oop.wagjo.com/>

OPG

Teória 3

1. Identita a Hodnota
2. Objekt
3. Operátory
4. Príkazy a Výrazy

Identita

Identita reprezentuje jedinečnosť danej veci.

Hodnota/vlastnosť veci sa meniť môže,
identita ostáva

Primitívne dátové typy v Jave majú hodnoty
bez identity.

Objekt

- **má svoju identitu** - je jedinečná entita
- **nesie stav** - má svoje konkrétne hodnoty - atribúty
- **poskytuje správanie** - poskytuje metódy, ktoré môžeme nad objektom volať
- **je inštanciou triedy** - je konkrétnym výtvorom z abstraktného návrhu triedy

Objekt

- Nové objekty vytvárame pomocou operátora **new**
- **==** porovnáva objekty podľa identity, primitívne typy podľa hodnoty
- **equals()** porovnáva objekty podľa hodnoty

Príkazy a výrazy

- Výraz (*expression*) po vyhodnotení vráti hodnotu
- Výrazy môžu byť súčasťou príkazov
- Príkaz (*statement*) je samostatná jednotka vykonania, ktorá niečo robí
- Príkazy nevracajú hodnotu
- Príkazy končia bodkočiarkou, alebo blokom kódu v zložených zátvorkách