



**BTK**  
**AKADEMİ**

# Programlama - II

Doç. Dr. Zafer CÖMERT



# Bölüm 7

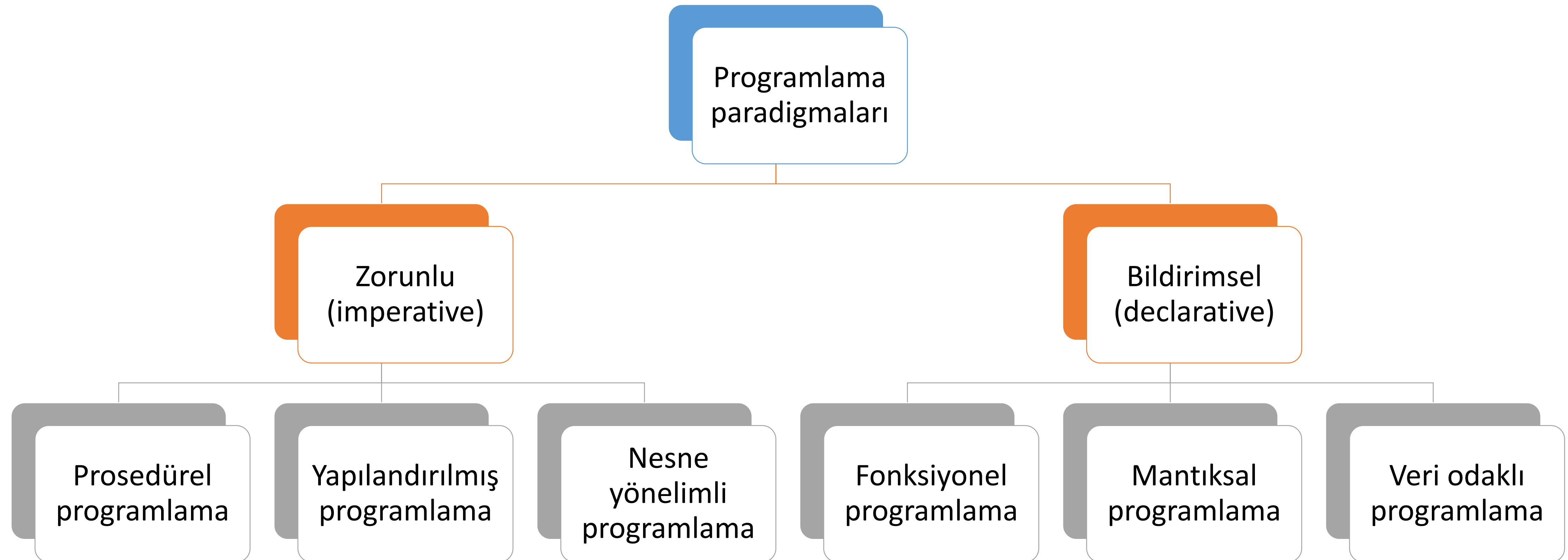
## Nesne Yönelimli Programlama

# Giriş

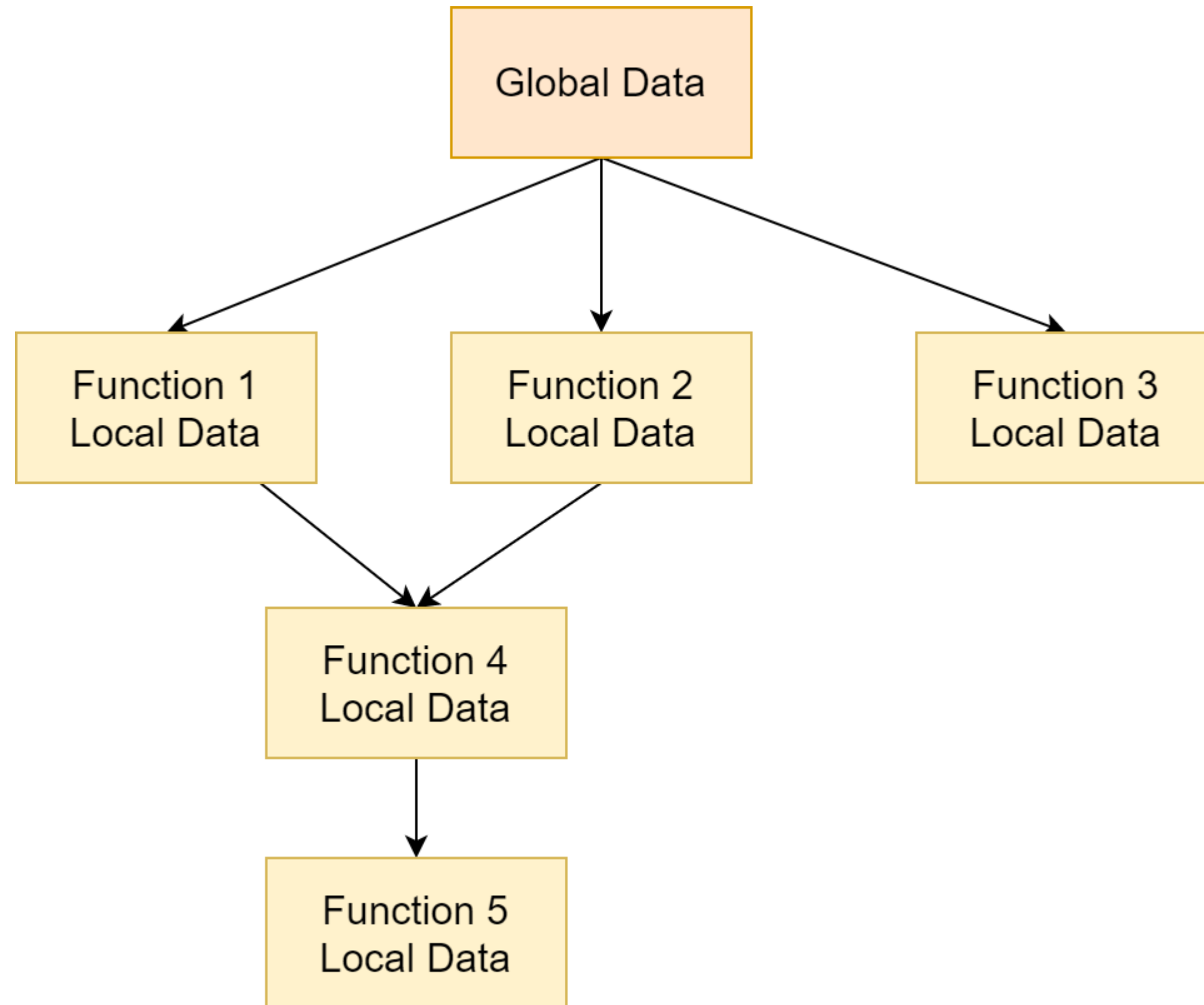
## İçerik

- Programlama Paradigmaları
- Nesne Yönelimli Programlama Paradigması
- UML Diyagramları
- Sınıf Diyagramları
- Nesne Tanımla
- Erişim Belirteçleri
- Soyutlama
- Kapsülleme

# Programlama Paradigmaları



# Prosedürel Programlama



Prosedür odaklıdır

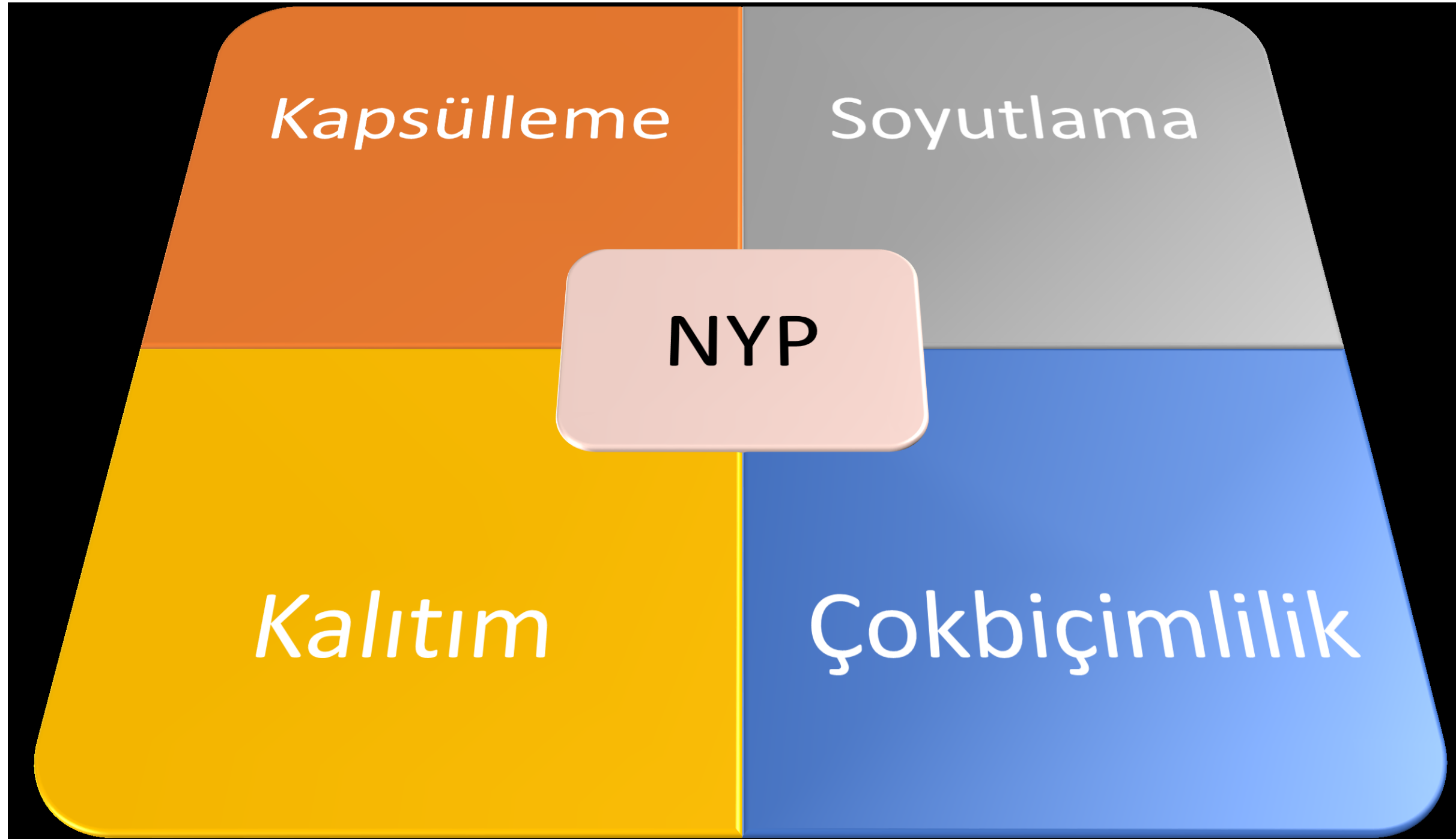
Adım adım işlem mantığı

Global ve Yerel değişkenler

Durum değişimi

Veri ve Fonksiyon Ayrımı

# Nesne Yönelimli Programlama



Modüler

Modellemeye uygun

Bakımı kolay ve Sürdürülebilir

Takım çalışmasına uygun

Test edilebilir

# Modelleme





# Modelleme

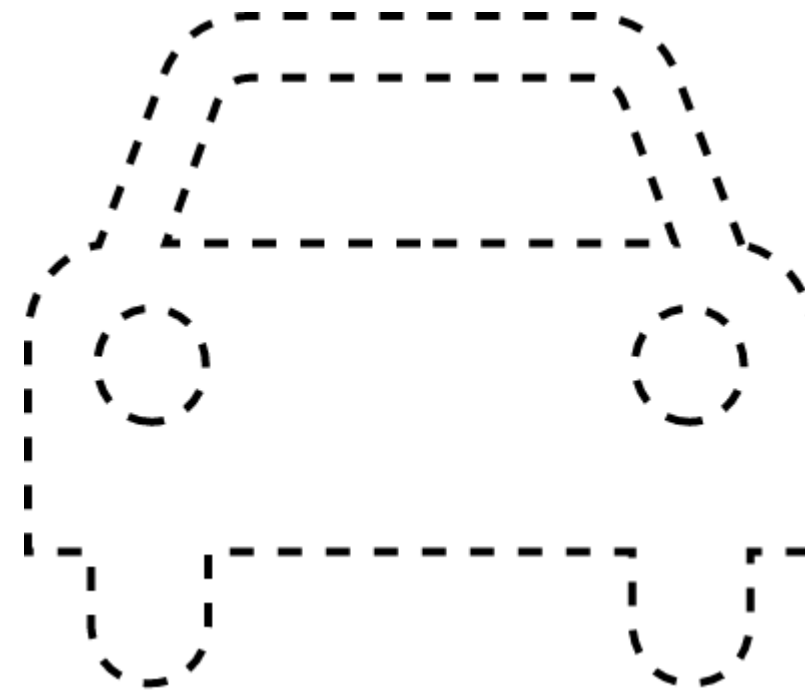


Car
<ul style="list-style-type: none"><li>- manufacturer: string</li><li>- model : string</li><li>- year : string</li><li>+ color: string</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ activateWipers(speed:int):void</li><li>+ openSunRoof() : void</li><li>+ playRadio(station:double) : void</li><li>+ go(): void</li><li>+ stop(): void</li></ul>



# Object - Class

- Sınıflar, nesnelerin yapısını tanımlamak için kullanılan taslak (**template**) veya şablonlardır (**blueprint**).



Mantıksal bir varlık

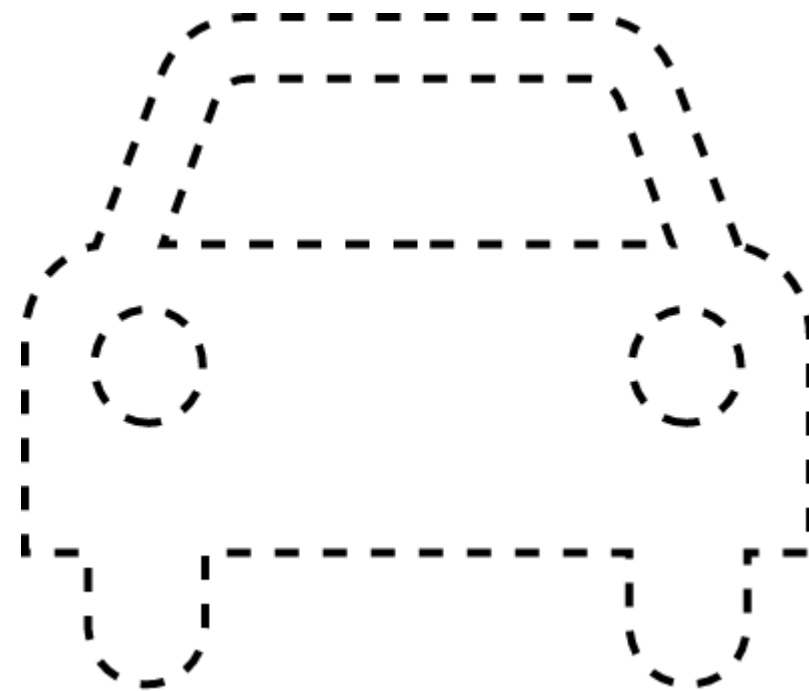
# Object - Class

- Nesneler ise, sınıfların örnekleridir (**instance**) ve sınıftaki özellikleri ve davranışları taşırlar.



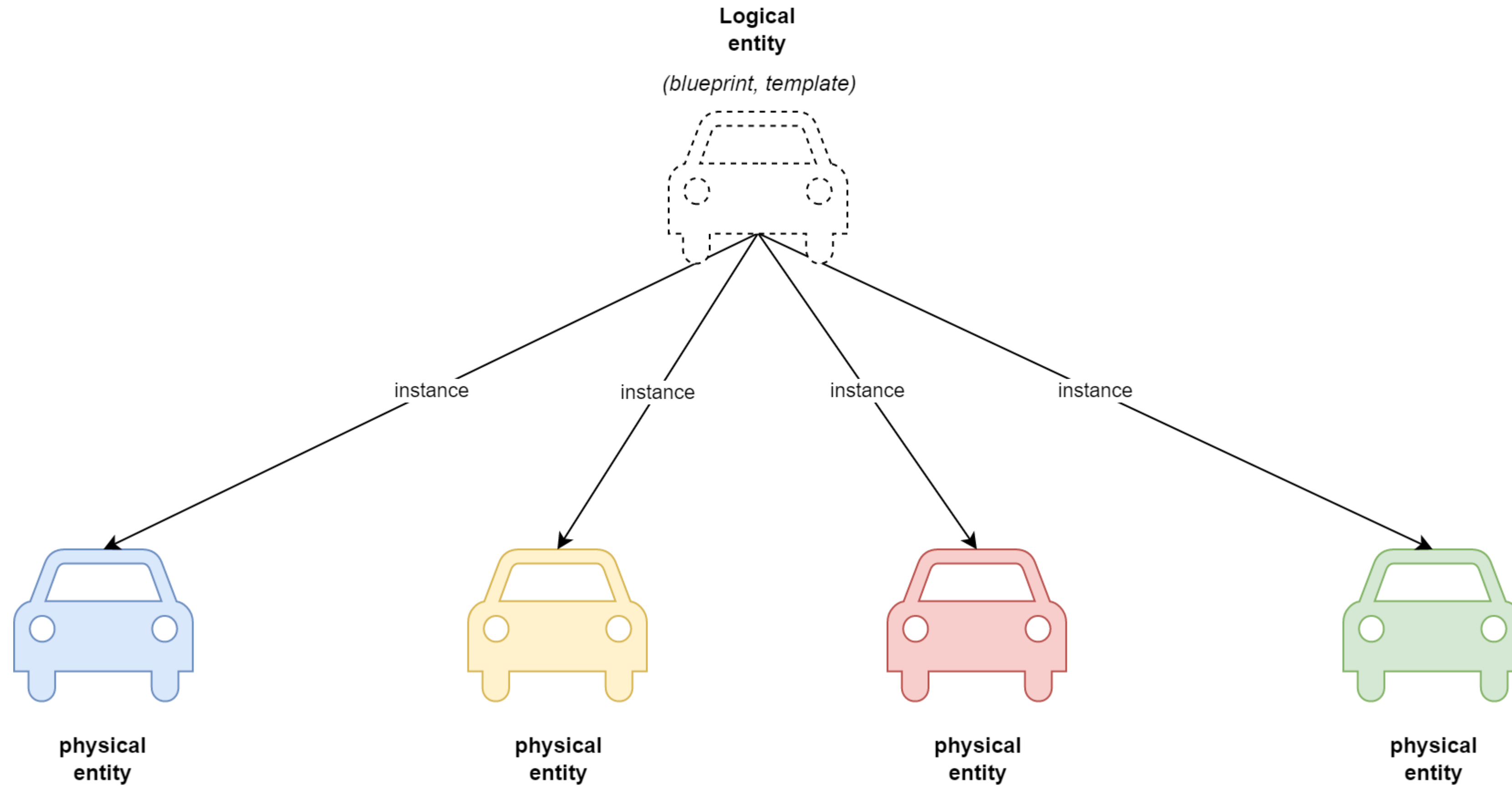
Fiziksel bir varlık

# Object - Class

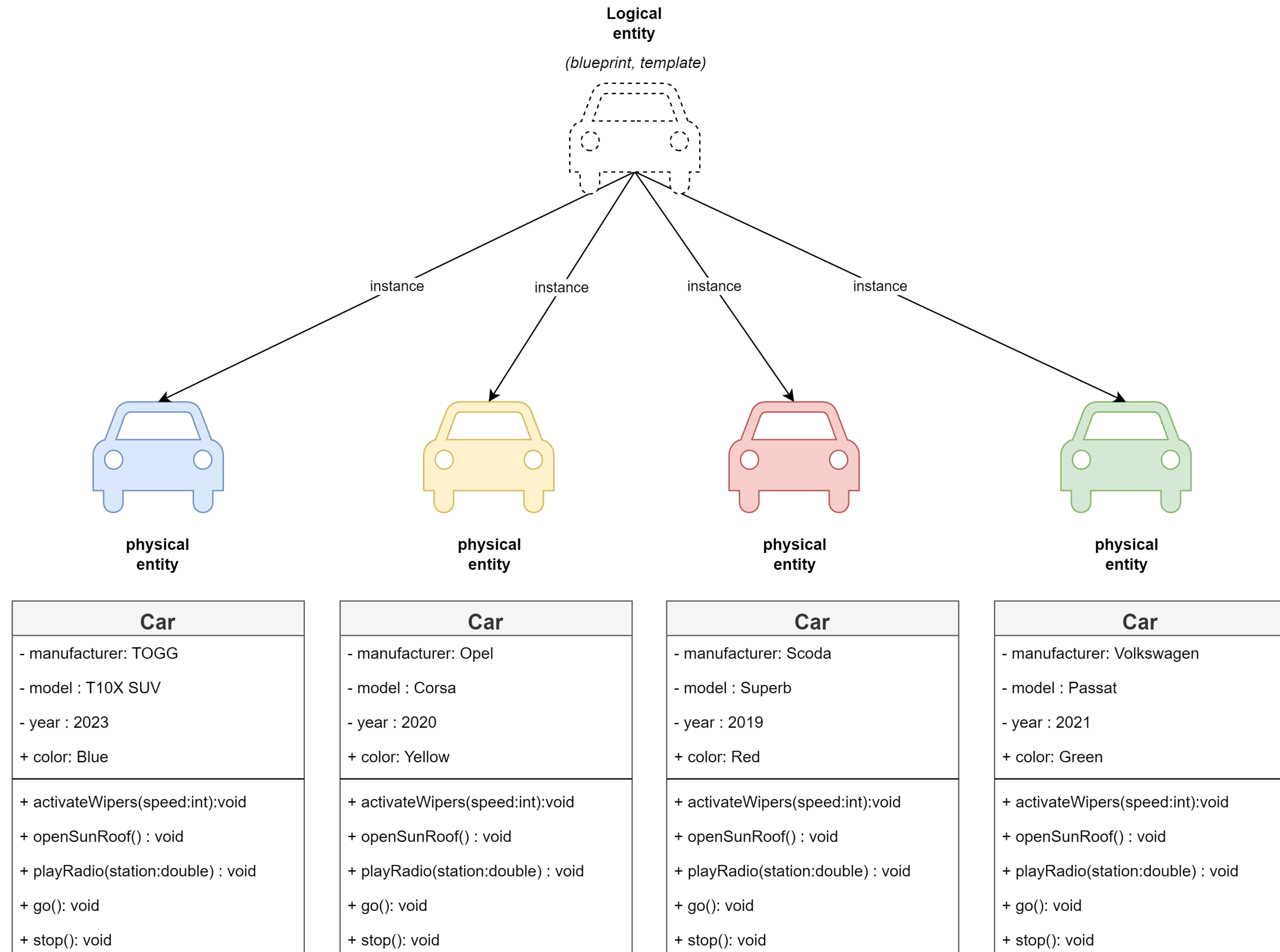


Car
<ul style="list-style-type: none"><li>- manufacturer: string</li><li>- model : string</li><li>- year : string</li><li>+ color: string</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ activateWipers(speed:int):void</li><li>+ openSunRoof() : void</li><li>+ playRadio(station:double) : void</li><li>+ go(): void</li><li>+ stop(): void</li></ul>

# Object - Class

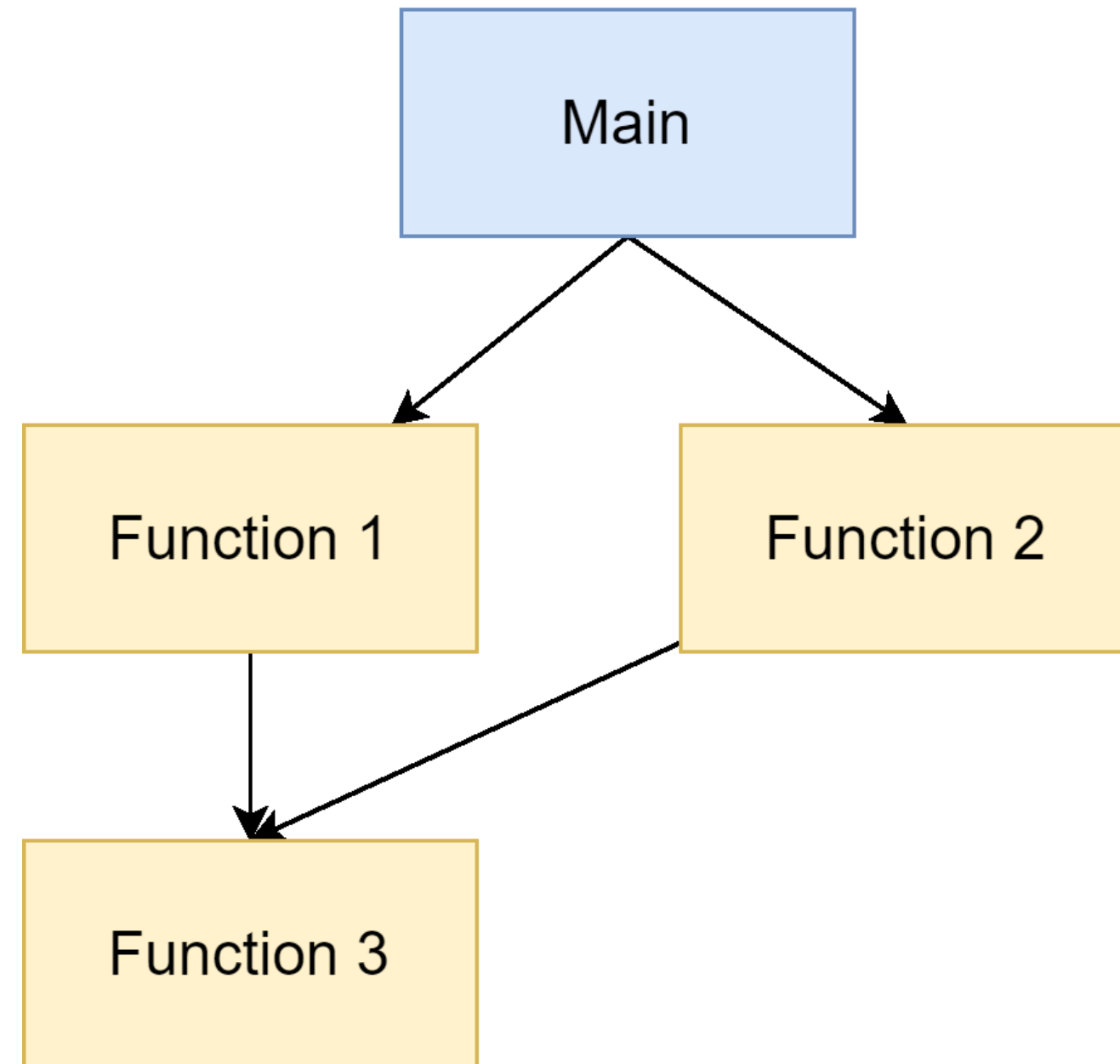


# Object – Class - Instance

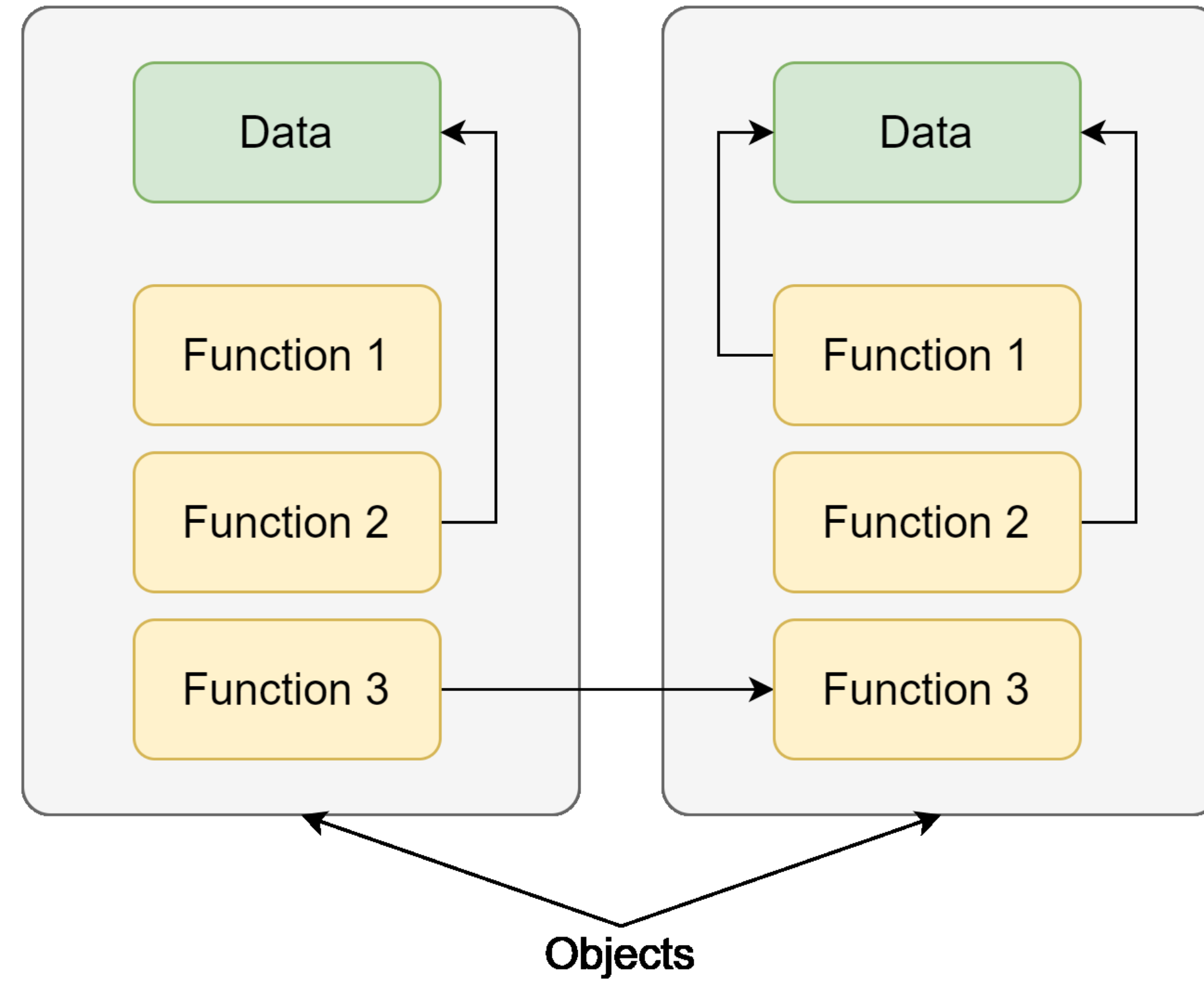


# Nesne Yönelimli Programlama

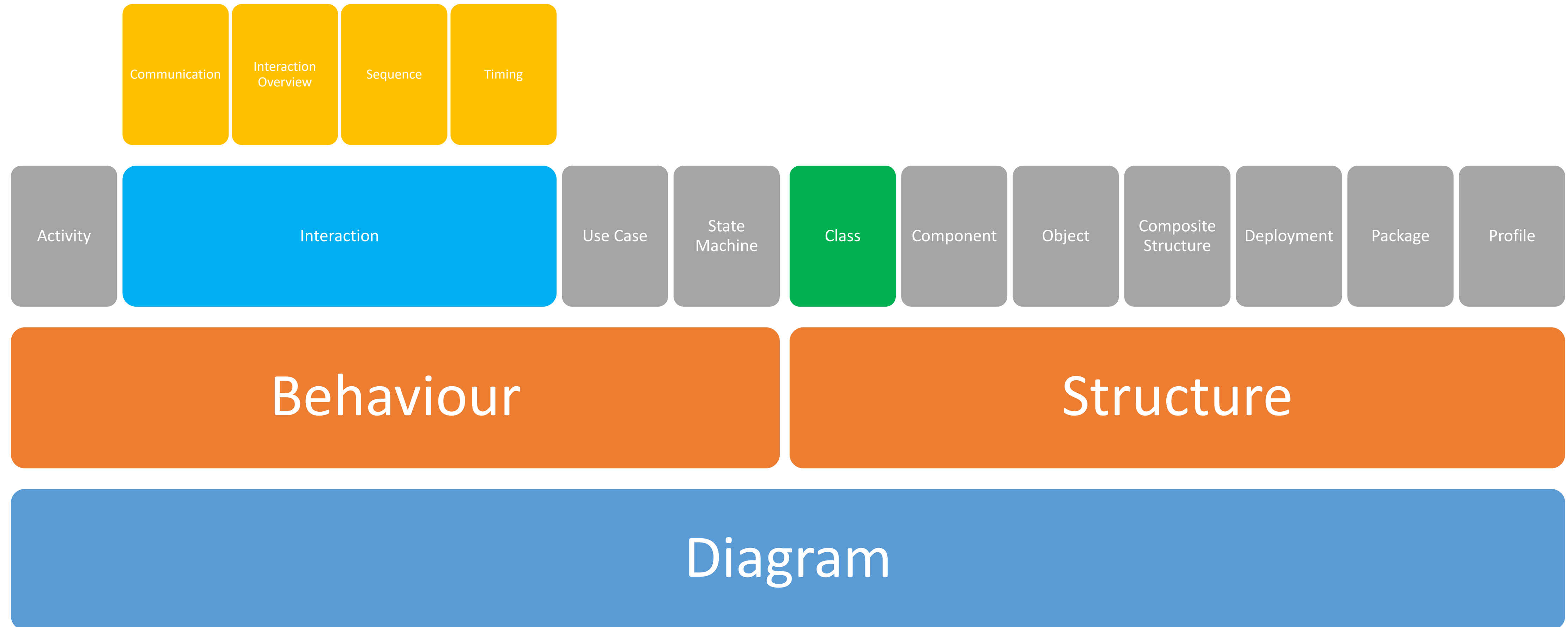
Prosedürel Programlama



Nesne Yönelimli Programlama



# UML





# Plant UML

- PlantUML, metin tabanlı bir UML çizim aracıdır.
- Diyagramları basit ve hızlı bir şekilde oluşturmak için bir dizi metin tabanlı komut kullanır.
- Sınıf, aktivite, sekans, durum, bileşen, nesne, paket gibi farklı UML diyagramlarının oluşturulmasına imkan sağlar.



# Object - Class



# Soyutlama (Abstraction)

- Kahve makinesi bir nesne olarak düşünelim. Dış dünyadan sadece bazı işlevleri görebiliriz (örneğin, düğmeye basarak kahve yapabiliriz), ancak içindeki karmaşık mekanizma ve yapı gizlenir.
- Kullanıcılar sadece kahve yapma işlevini düşünür, içindeki detaylarla uğraşmak zorunda kalmazlar. Bu aslında soyutlama konusunda bir





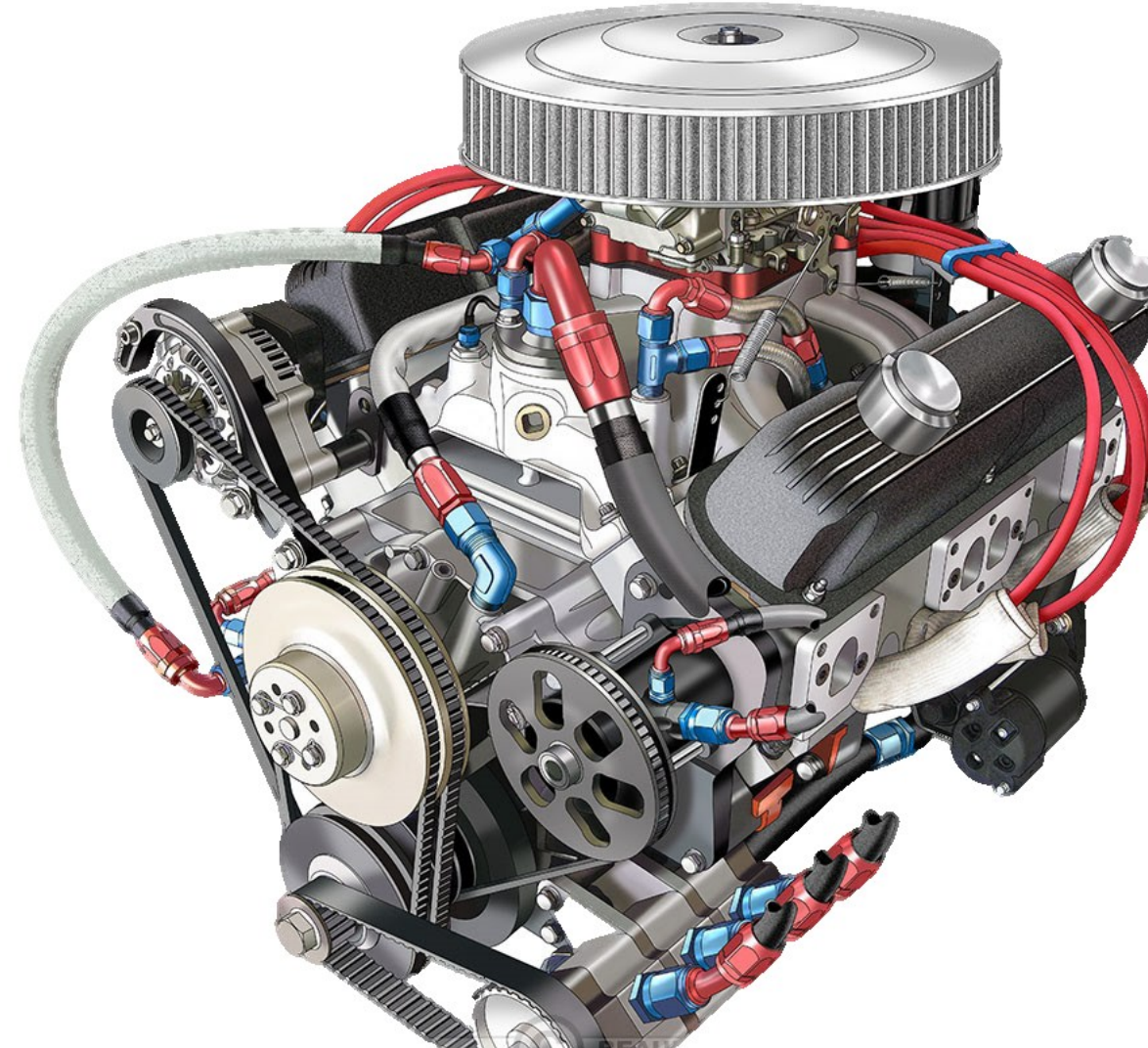
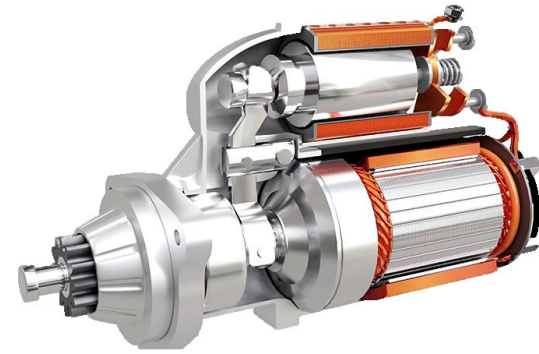
# Soyutlama (Abstraction)

- TV kumandası, televizyonu açma, kanal değiştirme, ses ayarlama gibi işlevleri kullanıcıya sunar.
- Ancak, kumanda içindeki devreler ve sinyal iletimi gibi detaylar kapsülendir ve kullanıcı tarafından düşünülmez.



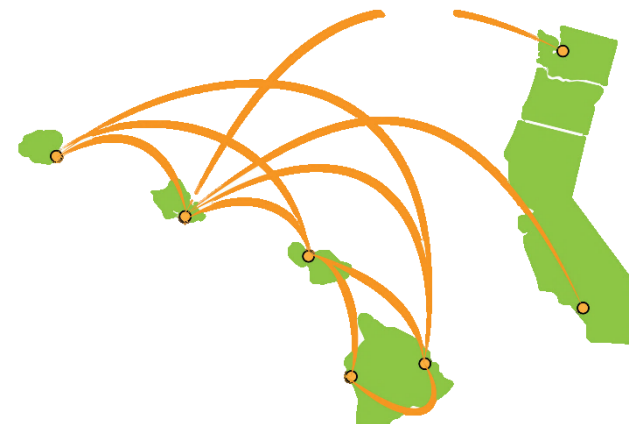
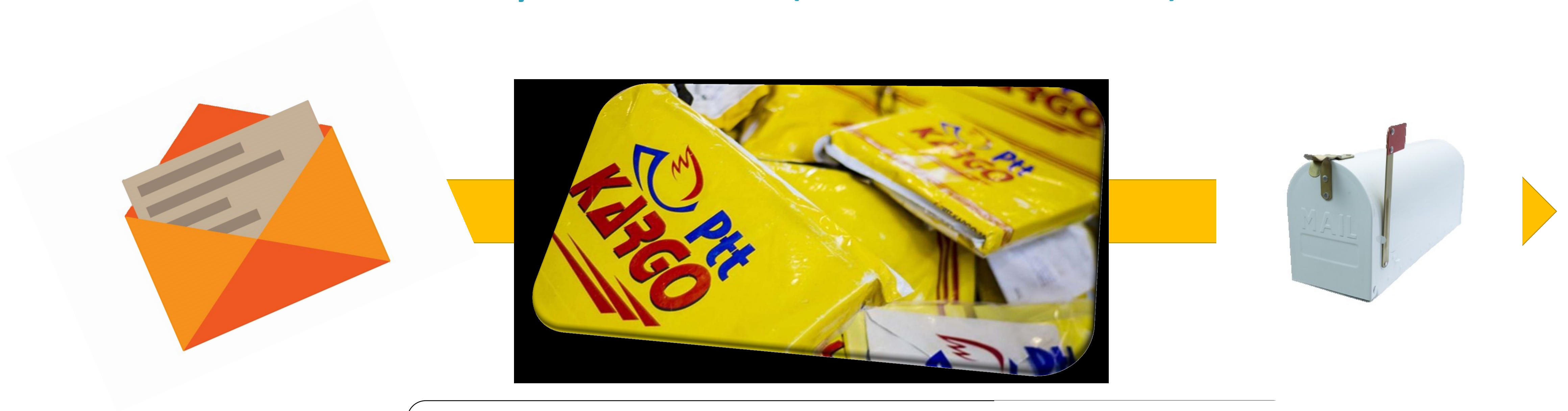


# Soyutlama (Abstraction)





# Soyutlama (Abstraction)

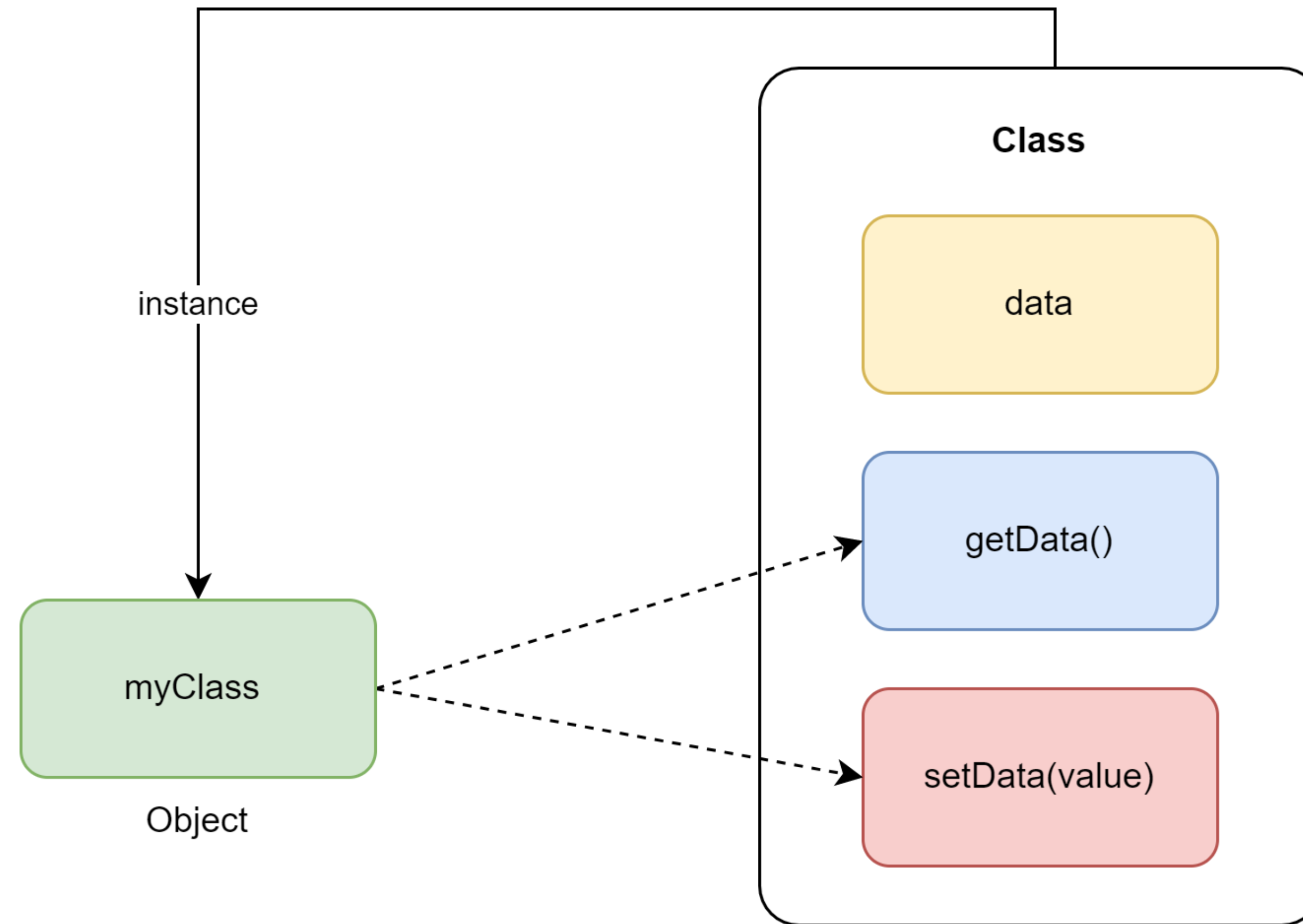


# Kapsülleme (Encapsulation)

- Bu özellik, programcıların kodunun belirli bir bölümünü saklamasına (**information hiding**) ve programın diğer bölümleri tarafından daha az etkileşimli hale getirmesine yardımcı olur.
- Bu, programcının daha az hata yapmasına ve kodu daha kolay okunabilir ve anlaşılabilir hale getirmesine yardımcı olur.
- Kapsülleme, verilere doğrudan erişim izni verilmeyen, bunun yerine verilerin gizlendiği bir süreçtir.



# Kapsülleme (Encapsulation)



# Teşekkürler

ZAFER CÖMERT  
Öğretim Üyesi