



# Java Dili 2



Tigers 7228



# Object Oriented Programming

Nesne yönelimli programlamanın amacı yazılımcıya verileri bir objenin içerisinde sakladıktan sonra verilerin işlenmesine yarayacak bir uygulama iskeleti sağlamaktır.

# Nesne/Object nedir?

Nesne, içinde veri ve bu veriler üzerinde işlem yapacak olan metotları (fonksiyon) bulunduran yazılım bileşenidir. Nesne bu tanıma uygun olarak, kendi işlevselliğini de içinde taşır. Nesneler her uygulamada tekrar tekrar kullanılabilir. Veri ve metotlar, birlikte nesnenin üyeleri (member variable) adını alır, bir *sınıf (class)* içinde tanımlanır. Sınıf içinde nesneyi oluşturan üye değişkenler ve metotlar açıkça tanımlanır.

3 Kolaylık sunar: Maintenance, Extensibility, Reusability

# Sınıf/Class nedir?

## Identity

*Name of dog*

## State/Attributes

*Breed*

*Age*

*Color*

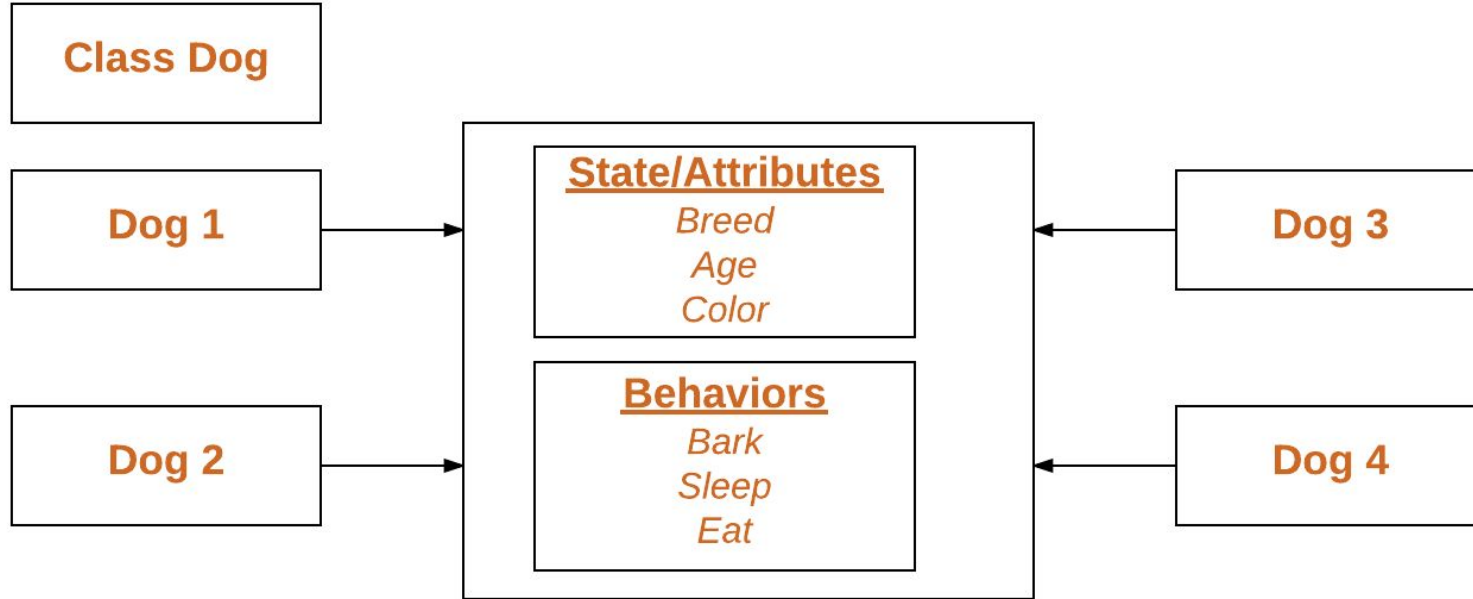
## Behaviors

*Bark*

*Sleep*

*Eat*

# Sınıf/Class nedir?



# Keywords

class name      keyword      class name

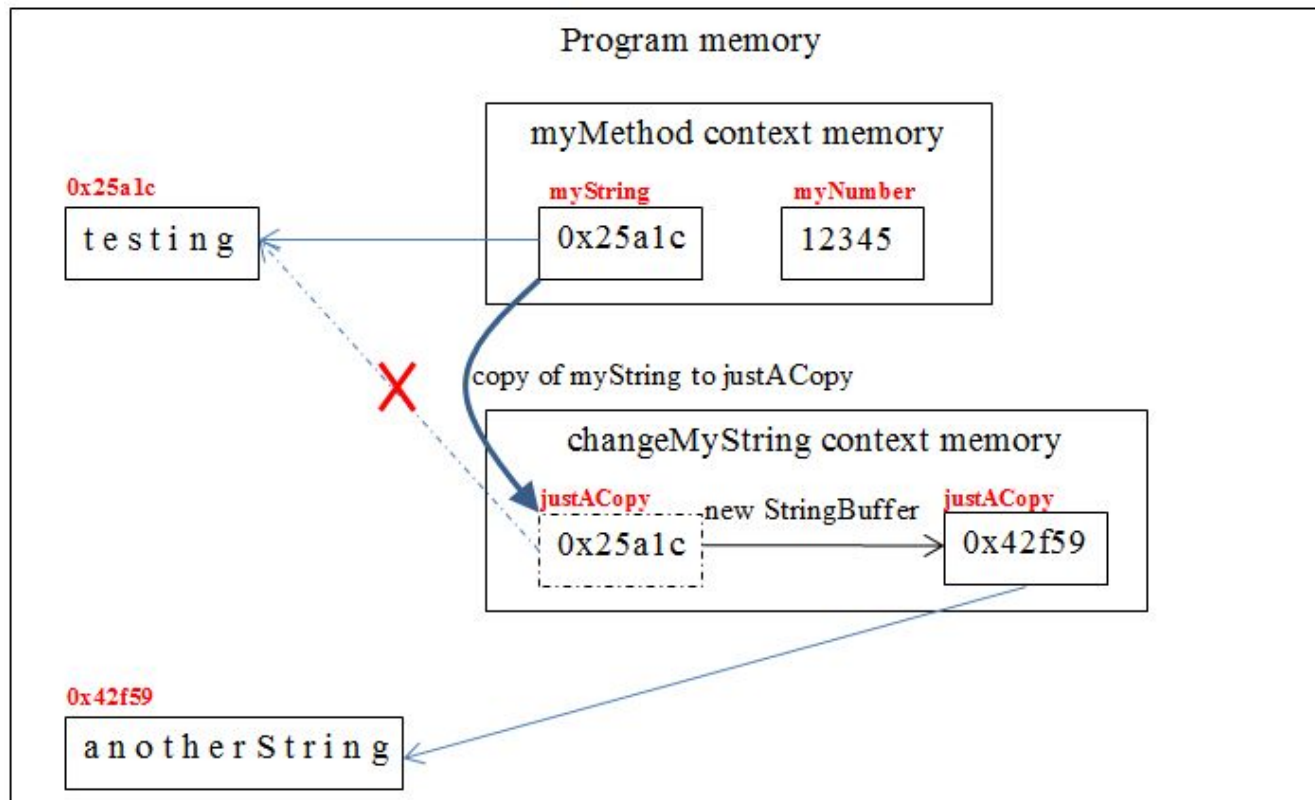
↓                   ↓                   ↓

Student stu=new Student();

                         ↑

Object  
name

# Reference Variable



# Static Variables

Static tanımlanan bir metot veya değişken nesnelere bağımsız olarak var olurlar.Yani static bir ifadeye bir referans olmadan erişilebilir.Static metot veya değişkenlere nesne oluşturmadan Sınıf isimleri ile erişilebilir. Static ifadeler nesnelere tarafından paylaşılırlar.

Static bir değişkenin içeriğini değiştirdiğinizde o sınıftan oluşturulan nesnelere o değişikliklerden etkilenir.



# Static Methods

CALLING STATIC & NONSTATIC METHODS

```
class calc{  
  static int product (int x, int  
y){  
  return x*y;  
  }  
  
  public static void main(String  
args[]){  
  int ans=calc.product(5, 3);  
  System.out.println(ans);  
  }  
}
```

© Study.com