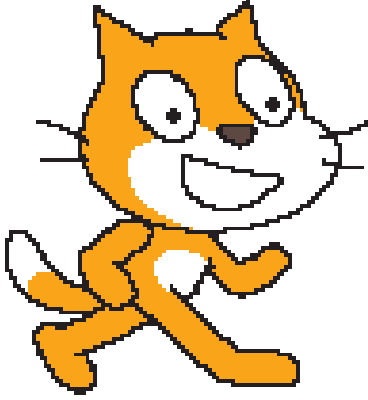


Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum



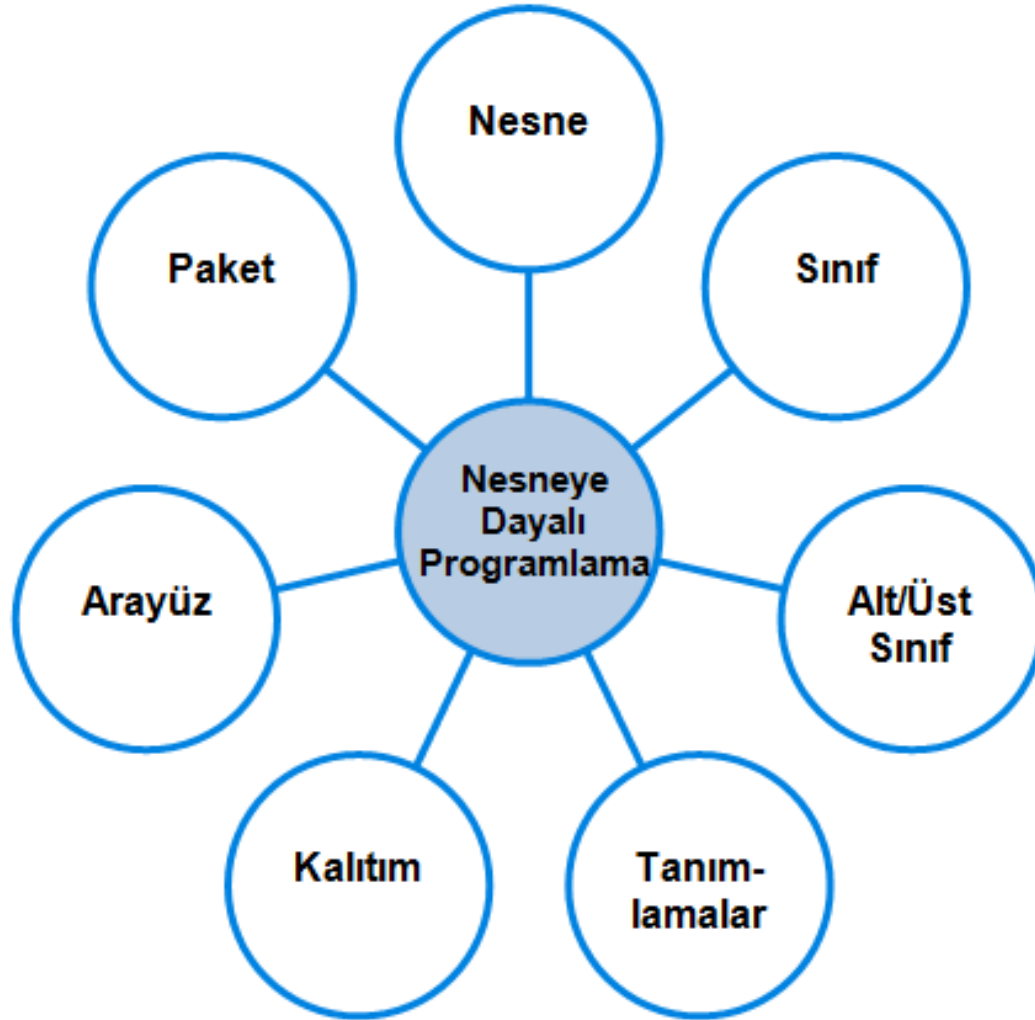
Bölüm-11

Nesneye Dayalı Programlama

Nergiz Ercil-Çağiltay

Mehmetcan Fal

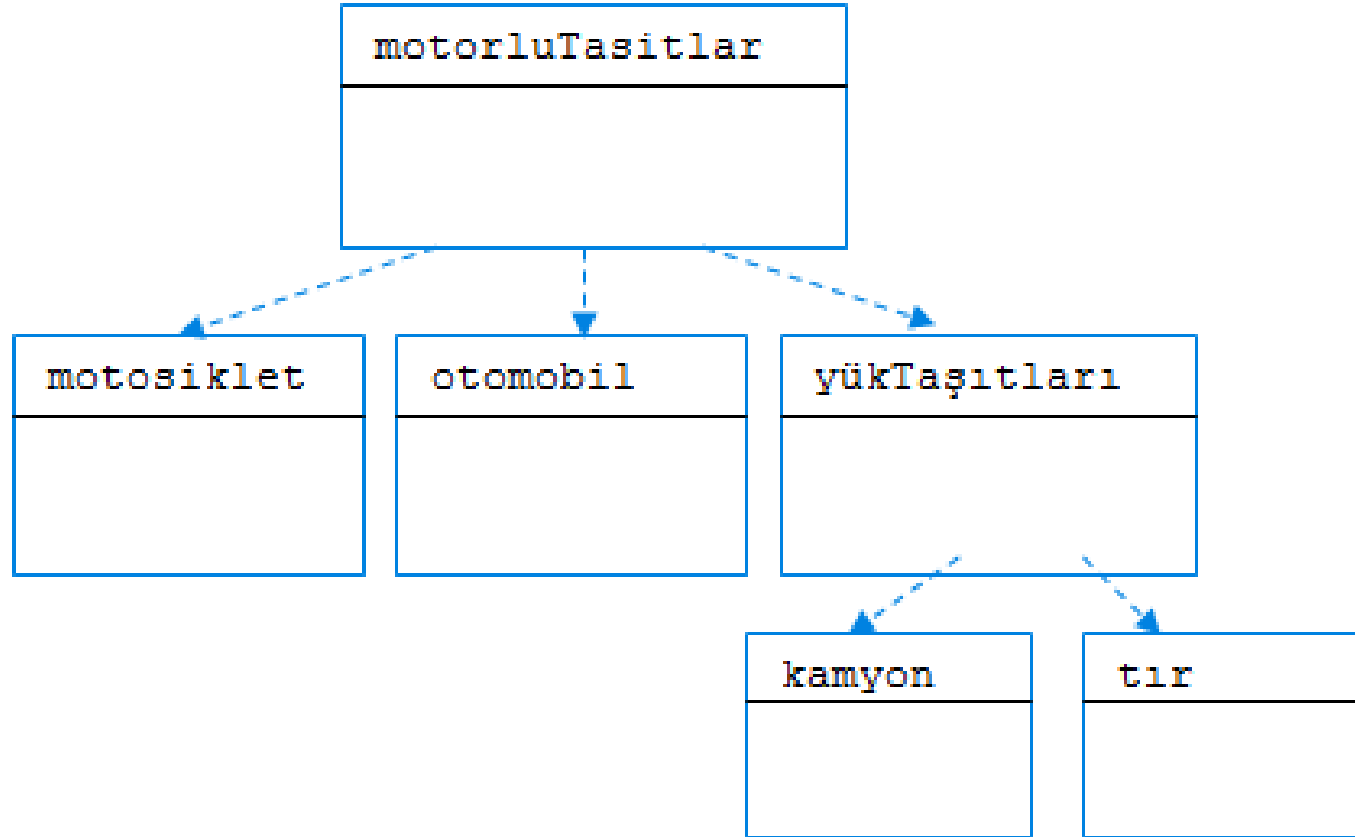
İçerik



Nesne

Nesne	Ozellikleri	Takip Bilgileri
Hayvanlar	Hayvanların çeşitli türleri, boyları, renkleri ve adları vardır.	İsim nedir? Türü nedir? Rengi nedir? Yaşı nedir? Aç mıdır/Tok mudur?
Barınaklar	Hayvan türüne bağlı olarak barınaklar çeşitli ölçülerdedirler. Kötü havalarda korunmak için barınakların çatıları vardır. Barınaklar kirletilir.	Uzunluğu nedir? Genişliği nedir? Yüksekliği nedir? Üstü örtülü/açık mıdır? Kirli/temiz midir?
Bakıcılar	Bakıcılar hayvanlara bakarlar. Hayvanları beslerler. Barınakları temizlerler.	İsmi nedir? Ünvanı nedir? Maaşı nedir? Eğitimi nedir?

Sınıf



Seviye Tasarımı

- Nesnelar verilerini sınıf tanımında depolar
- Nesneye ait herbir veriye, **üye verisi** (*member data*), **örnek veri** (*instance data*), veya **alan** (*fields*) denir.
- Herbir nesne, bir sınıfın üyesidir.

Seviye Tasarımı

Herbir nesne, bir sınıfın örneğidir.

Hayvan, Barınak, Bakıcı nesneleri HayvanatBahcesi adlı tek bir sınıfın üyeleridir.

Programcılar bir **sınıf tanımı** (*class definition*) yaptığında, o sınıftan türetilen herbir nesne ayrı ayrı kendi verilerini taşır.

Kalıtım (Inheritance)

kamyon ve tir nesnelere yukTasitlari'nin özelliklerini kalıtsal olarak alırlar.

Aynı şekilde yukTasitlari da kendisinin üst sınıfı olan motorluTasitlar'ın özelliklerini kalıtsal olarak alır.

Dolayısı ile motorluTasitlar'ın özellikleri kalıtsal olarak kamyon ve tir nesnelere de taşınmış olur.