

# Nesne Tabanlı Programlama Kavramları Nedir?

## Çalışma Kağıdı

Nesne Tabanlı Programlama (Yazılımda Nesne Yönelimli Programlama - OOP), gerçek dünyadaki nesneleri ve onların özelliklerini, davranışlarını bilgisayar programlarına aktaran bir yöntemdir.

## Sorular

1. Aşağıdakilerden hangisi bir 'Kitap' nesnesinin özelliği olabilir?

- A) Oku
- B) Sayfa Sayısı
- C) Yazdır
- D) Kütüphaneye Ekle

2. Bir programlama dilinde 'Köpek' sınıfı oluşturulduğunda, bu ne anlama gelir?

- A) Tek bir köpek nesnesi oluşturulur.
- B) Köpeklerin ortak özellik ve davranışlarının planı yapılır.
- C) Köpeklerle ilgili bir oyun hazırlanır.
- D) Köpeklerin konuşma şekli öğretilir.

3. Bir akıllı telefonun 'Arama Yap' özelliği, nesne tabanlı programlamada neye karşılık gelir?

- A) Özelliğe
- B) Sınıfa
- C) Metoda
- D) Nesneye

4. Bir 'Araba' nesnesini düşünelim. Özellikleri ve davranışları neler olabilir?

5. Bir 'Kedi' nesnesini hayal edelim. Neler söyleyebiliriz?

6. Tanımla: Sınıf Nedir?

7. Tanımla: Nesne Nedir?

8. Tanımla: Özellik Nedir?

## Cevap Anahtarı

1. B) Sayfa Sayısı — 'Sayfa Sayısı' kitabın bir özelliğidir, diğerleri ise metotlardır (yapabildiği eylemler).
2. B) Köpeklerin ortak özellik ve davranışlarının planı yapılıdır. — 'Köpek' sınıfı, köpek nesnelerinin nasıl olacağını belirleyen bir şablondur.
3. C) Metoda — 'Arama Yap' bir telefonun yapabildiği bir eylemdir, bu yüzden bir metottur.
4. Özellikleri: Renk (kırmızı), Model (Sedan), Hız (0 km/s). Davranışları: Çalıştır, Hızlan, Dur.
5. Özellikleri: Renk (siyah), Cins (Van kedisi), Yaş (3). Davranışları: Miyavla, Uyu, Koş.
6. Bir nesnenin planı veya şablonudur. Örneğin, 'Araba' sınıfı, tüm arabaların nasıl olacağını tanımlar.
7. Bir sınıftan türetilen somut örnektir. Örneğin, 'kırmızı, sedan, hız 0 olan araba' bir araba nesnesidir.
8. Bir nesnenin taşıdığı bilgilerdir. Örneğin, arabanın rengi, kedinin yaşı.

### Bounlu

Tüm kartlar, adım adım çözümler ve AI hoca desteği Notek uygulamasında.  
Sınav tarihlerini Promy otomatik hatırlatıcıya çevirir.