

[Anasayfa](#) / [Basit Dili Kuralları](#)

# Arayüz

Objelerin ve Bileşenlerin her biri kendisine özel bir yapıya sahiptir. Bu yapıyı kodlarken belirliyoruz. Hiçbir Obje ve Bileşen başkalarıyla aynı veya benzer olmak zorunda değildir. Fakat bazen bu “benzerlik” zorunlu olabiliyor. Mesela birçok Obje be Bileşen'i bir araya toplayan paketlerde, yazılımcının işini kolaylaştırmak ve öğrenme süresini kısaltmak için, paket üyesi olan Objelerin ve Bileşenlerin minimum ortak özellikleri ve eylemleri gerekli veya mantıklı olabiliyor. Bu tür durumlarda Arayüz konsepti devreye giriyor.

Arayüz ile yeni bir Obje veya Bileşen tasarlanmıyor. Fakat kendisini kaynak alan Objeleri ve Bileşenleri, Arayüz'ün kapsamında belirtilmiş özellikleri ve eylemleri tanımlama zorunlulukları netleştiriliyor.

Derleyici bir Arayüz'den kaynaklı bir Obje veya Bileşen tasarımını ayrıntılı denetliyor ve Arayüz'ün belirttiği üyelere sahip olup, olmadığını tespit ediyor. Eğer bir eksik bulursa, hemen hata vererek, Arayüz'den kaynaklanan şartın, yani eksik üyenin, eksik olduğunu ve kodlanması gerektiğini bildiriyor.

Peki Arayüz nasıl tanımlanır?

```
Arayüz Ad1
...
```

Arayüz başka bir Arayüz'ü kaynak alabilir. Bu sefer daha kompleks bir Arayüz modeli karşımıza çıkabilir:

```
Arayüz Ad1 Kaynağı DiğerArayüzAd1
...
ArayüzSon
```

Arayüz'ün üyeleri ise Değişkenler, Dizilimler, ProsedürBağları, İşaretler ve Metotlardır.

Örnek:

```
Arayüz ÖrnekArayüz

Değişken Rakam Kolon; Satır
Değişken Metin StandartMetin

Dizilim Metin Kişiler

ProsedürBağı çalışBakalım()

Metot birŞeyYap( Metin neYapım )

ArayüzSon
```

Yukarıdaki örnekte bulunan Arayüz'ü kaynak alacak olan bir Obje mesela en azından aşağıda belirtilen

içeriğin bir benzerine sahip olmak zorundadır:

Obje Denek Kaynağı ÖrnekArayüz

```
Açık Değişken Rakam Kolon; Satır
Açık Değişken Metin StandardMetin
Açık Dizilimsel Metin Kişiler
Açık ProsedürBağı çalışBakalım()

Metot birŞeyYap( Metin neYapım )
    Denetim "Deki: " & neYapım
MetotSon
```

ObjeSon

Arayüzün desteklediği elemanlar şöyledir:

- Metot
- ProsedürBağı
- Değişken ...
- Dizilim ...
- Belirle ...
- İşaret ...

İşaret girişi şöyle yapılabilir:

İşaret TANIMLAMA Boyut 200 B

From:

<https://www.basit.web.tr/dokuwiki/> - Basit Yazılım Dili Dokümantasyonu

Permanent link:

<https://www.basit.web.tr/dokuwiki/doku.php?id=arayuez>

Last update: 20.10.2020 12:16

