

# Obje ve Bileşen

Bir Objeye nedir? Gerçek dünyadaki objelerin mantığını yansıtan, kodlamayı kolaylaştıran bir konsepttir. Bir Objeye dışarıya dönük bir takım özellikler ve metotlar sunar. Objeyi kullanırken, sadece sunduğu bu birimler üzerinden objeyle bilgi alışverişi sağlanır. Objeye ise kendi içinde herşeyini kendisi yönetir. Objeye ve Bileşen aynıdır. Aralarında teknik olarak hiçbir fark yoktur. Farkları sadece kodu doğru okumak içindir. Bileşen ile ekranda gözüken Pencere, Buton, Menü, Liste gibi görsel objeler tasarlanır. Objeye ile arkaplanda çalışan ve ekrana görsel bir biçimde yansımayan objeler tasarlanır.

Objenin bazı özellikleri ve işlemleri sadece objenin kendisi için içerden sağlanırken, bazı özellikleri ve işlemleri dışarıyla veri akışını sağlamak için düzenlenir.

Objenin dışardan erişilebilir özellikleri (Değişkenler, Dizilimler, ProsedürBağları ve İşaretler) “Açık” anahtar kelimesiyle birlikte tanımlanır. İç kapalı olan bu tür verileri ise “Kapalı” anahtar kelimesiyle birlikte tanımlanır.

Objenin dışardan erişilebilir prosedürleri “Metot” olarak tanımlanır. Sadece kendi içinde kullanılabilir prosedürleri yine “Prosedür” olarak tanımlanır. Prosedürler ise üç gruba ayrılırlar:

- Normal prosedürler
- Hazırlama prosedür(leri)
- Kaldırma prosedürü

Normal prosedürler Objeye içinde her türlü işlemi yapar. Mesela metotlar tarafından kullanılabilir. Örneğin bir görsel bileşen tasarlanıyorsa, ortak bir çizim prosedürü tanımlanabilir. Her eylem ardından bu prosedürü çalıştırarak bileşen yeniden çizilebilir.

Hazırlama prosedürü en az bir adet olmak zorundadır. Bu prosedür yükleme yapabilir. Yani kendisinden birkaç çeşit olabilir.

Hazırlama prosedürü bileşeni veya objeyi ilk kez kullanacağımız zaman çalıştırılır ve objenin içindeki tüm hazırlıkları yapar. Mesela özelliklerin standart değerlerini belirler, gerekirse arabellekten alan rezerve eder vesaire.

Her objenin mutlaka bir kaldırma prosedürü vardır. Bu prosedür yükleme desteklemez. Bir objeye artık lazım değilse, onu arabellekten kaldırmak için “Yoket” komutu kullanılır. Fakat Basit o objeyi yoketmeden önce kaldırma prosedürünü otomatik olarak çalıştırır ve objeye kendi içinde bir temizlik yapar. Mesela arabellekten rezerve ettiği alanları tekrar kaldırması gibi.

Bir örnek:

## Objeye İsim

? Bu tanımlamalar sadece objeye içinde geçerlidir

Kapalı Değişken Rakam a; b; c

Kapalı Dizilimsel Metin klistem

? Bu tanımlamar hem objeye içinde, hemde dışında geçerlidir

```
Açık Değişken Rakam d; e; f
Açık Dizilimsel Metin alistem
```

```
? Bu prosedür sadece obje içinde geçerlidir
```

```
Prosedür içerdeBirşeyYap ()
```

```
? ...
```

```
ProsedürSon
```

```
? Bu metot hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
```

```
Metot DışardanÇalıştırılabilir ()
```

```
? ...
```

```
MetotSon
```

```
? Hazırlama prosedürü
```

```
Prosedür İsim ()
```

```
? ...
```

```
ProsedürSon
```

```
? Kaldırma prosedürü
```

```
Prosedür _İsim ()
```

```
? ...
```

```
ProsedürSon
```

```
ObjeSon
```

Aynı örnek Bileşen içinde geçerlidir:

```
Bileşen İsim
```

```
? Bu tanımlamalar sadece obje içinde geçerlidir
```

```
Kapalı Değişken Rakam a; b; c
```

```
Kapalı Dizilimsel Metin klistem
```

```
? Bu tanımlamar hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
```

```
Açık Değişken Rakam d; e; f
```

```
Açık Dizilimsel Metin alistem
```

```
? Bu prosedür sadece obje içinde geçerlidir
```

```
Prosedür içerdeBirşeyYap ()
```

```
? ...
```

```
ProsedürSon
```

```
? Bu metot hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
```

```
Metot DışardanÇalıştırılabilir ()
```

```
? ...
```

```
MetotSon
```

```
? Hazırlama prosedürü
```

```
Prosedür İsim ()
```

```
? ...
```

```
ProsedürSon
```

```
? Kaldırma prosedürü
Prosedür _İsim ()
? ...
ProsedürSon

BileşenSon
```

Bir Objeye veya Bileşene başka bir Objeye veya Bileşenden kaynak alabilir. Kaynak aldığı Objenin açık tanımlamaları ve metodları otomatik olarak kendisine eklenir:

## Objeye AnaObjem

```
? Bu tanımlamalar sadece obje içinde geçerlidir
Kapalı Değişken Rakam a; b; c
Kapalı Dizilimsel Metin klistem

? Bu tanımlamalar hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
Açık Değişken Rakam d; e; f
Açık Dizilimsel Metin alistem

? Bu prosedür sadece obje içinde geçerlidir
Prosedür içerdeBirşeyYap ()
? ...
ProsedürSon

? Bu metod hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
Metot DışardanÇalıştırılabilir ()
    AnaObjem.a = 5
    AnaObjem.b = 18
    AnaObjem.c = AnaObjem.a * AnaObjem.b
MetotSon

? Hazırlama prosedürü
Prosedür AnaObjem ()
? ...
ProsedürSon

? Kaldırma prosedürü
Prosedür _AnaObjem ()
? ...
ProsedürSon
```

## ObjeyeSon

## Objeye YeniObjem Kaynağı AnaObjem

```
? Bu tanımlamalar sadece obje içinde geçerlidir
Kapalı Değişken Rakam rak1; rak2

? Bu tanımlamalar hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
```

```

Açık Değişken Rakam liste1; liste2

? Bu prosedür sadece obje içinde geçerlidir
Prosedür birİşlem () Rakamdır
    Sonuç YeniObjem.rak1 + YeniObjem.rak2
ProsedürSon

? Bu metot hem obje içinde, hemde dışında geçerlidir
Metot HesapEt () Rakamdır
    Sonuç YeniObjem.birİşlem()
MetotSon

? Hazırlama prosedürü
Prosedür YeniObjem ( Rakam a; b )
    YeniObjem.rak1 = a
    YeniObjem.rak2 = b
ProsedürSon

? Kaldırma prosedürü
Prosedür YeniObjem ()
    ? ...
ProsedürSon

```

Objeyi kullanmak için hazırlık prosedürü çalıştırılmalıdır:

```

Prosedür Başlat ()

? Obje türünden bir bir değişken tanımlanıyor
Belirle YeniObjem test

? Hazırlama prosedürü çalıştırılıyor
test()

? Öğeleri kullanılıyor
Birlikte test

    ? Objenin kendi metodu
    Denetim .hesapEt()

    ? Kaynağından elde ettiği metodu
    Denetim .DışardanÇalıştırılabilir()

BirlikteSon

ProsedürSon

```

Obje ve Bileşen kapsama alanına girilebilen elemanlar şöyledir:

- Açık/Kapalı Değişken, Dizilim, Belirle, ProsedürBağı, İşaret

- Metot
- Prosedür

From:

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

Permanent link:

[https://basit.web.tr/dokuwiki/doku.php?id=obje\\_ve\\_bilesen](https://basit.web.tr/dokuwiki/doku.php?id=obje_ve_bilesen)

Last update: **20.10.2020 13:14**

