



УТВЪРДИЛ:

ДИМИТРИНА ТОДОРОВА

Директор на ПГКПИ - БУРГАС

КОНСПЕКТ

Увод в обектно ориентираното програмиране /теория и практика/ X клас

Раздел 1. Дефиниране на класове

1. Дефиниране на класове: клас, конструктор, полета, свойства, създаване на обекти от клас
2. Практически задачи: дефиниране на прости класове (например: точка, правоъгълник, кръг и други геометрични фигури)
3. Практически задачи: дефиниране на по-сложни класове (например: фирма със списък от служители)
4. Дефиниране на по-сложни класове (например: училище, учители, учебни предмети, ученици, учебни групи). Практически задачи

Раздел 2. Полета и методи в класовете

1. Дефиниране на функции (методи) в класовете, ключова дума `this`
2. Практически задачи: функции (методи) в класовете, полета и свойства
3. Дефиниране на класове, свойства, полета и методи. Практически задачи

Раздел 3. Енкапсулация на данни

1. Енкапсулация на данни в класовете, методи за достъп и промяна на полета (`getters / setters`)
2. Практически задачи: енкапсулация и приложения
3. По-сложни класове и енкапсулация. Практически задачи

Раздел 4. Статични полета и методи в класовете

1. Работа със статични членове: статично поле, статичен метод, инициализация на статични полета, статични свойства
2. Практически задачи: статични полета и методи

СЪСТАВИЛ:

ДАНАИЛА СТАМАТОВА

ЗД по Учебна дейност на ПГКПИ