

ООП

Объектно-ориентированное
программирование



LoftSchool
от мыслителя к создателю

Почему ООП?

- ✓ Повторное использование
- ✓ Рефакторинг
- ✓ Расширяемость
- ✓ Поддержка
- ✓ Эффективность



Принципы ООП

- ✓ Абстракция
- ✓ Инкапсуляция
- ✓ Полиморфизм
- ✓ Наследование



Класс

| Класс - базовое понятие, тип данных, «контейнер» для логического связывания данных.

Ключевое слово *class*



Объект

- | Объект - экземпляр класса. Переменная специального типа, которая создается через класс.
Каждый созданный объект индивидуален.



Интерфейс

| Интерфейсы объектов позволяют создавать код, который указывает, какие методы должны быть реализовывать класс, без необходимости описания их функционала.

Интерфейс необходимо реализовать!

Ключевое слово *implements*



Абстрактный класс

- | Абстрактный класс - класс у которого нельзя создать экземпляр (объект). Можно только наследовать. Если есть хотя бы один абстрактный метод - то весь класс должен быть определен как абстрактный. Ключевое слово *abstract*

Финальный класс

| Финальный класс - класс, который нельзя наследовать.

Метод тоже может быть финальным 😊

Ключевое слово *final*



Трейты

- | Трейты - механизм обеспечения повторного использования кода. Позволяет использовать наборы методов в нескольких независимых классах. Ключевое слово *trait*



Пространства имен

| Пространства имен - один из способов инкапсуляции.

Ключевое слово *namespace*



LoftSchool
ОТ МЫСЛИТЕЛЯ К СОЗДАТЕЛЮ