

Objektově orientované programování

Přednáška č. 12

Ing. Lukáš Slánský

Ústav elektrotechniky a informatiky, Univerzita Pardubice

11. 1. 2007



Obsah

1 Důležité pojmy z OOP

2 Zkouška



Důležité pojmy z OOP

- Objekt
- Třída
- Zpráva
- Atribut
- Metoda



Důležité pojmy z OOP

- Zapouzdření
- Dědičnost/zobecnění
- Polymorfizmus



Důležité pojmy z OOP – dědičnost

- Dědičnost
- Předek
- Potomek
- Abstraktní metody
- Kompatibilita tříd



Důležité pojmy z OOP – virtuální metody

- Polymorfizmus
- Virtuální metody
- Tabulka virtuálních metod
- Včasná vazba
- Pozdní vazba
- Konstruktor
- Destruktor



Důležité pojmy z OOP – vztahy mezi objekty

- Dědičnost
- Asociace
- Agregace



Důležité pojmy z UML

- UML
- UML – diagram tříd
 - ▶ Dědičnost
 - ▶ Asociace
 - ▶ Agregace
- Ostatní zmíněné diagramy UML (stačí názvy a základní popis)



Důležité pojmy z OOP – trojvrstvý model

- Trojvrstvý model
- Prezentační vrstva
- Datová vrstva
- Bussines vrstva



Klíčová slova, procedury, funkce Pascalu

- object
- private
- public
- constructor
- destructor
- virtual
- New
- Dispose
- Fail
- inherited



Formát zkoušky

- Zkouška se bude skládat z více částí



Formát zkoušky

- Zkouška se bude skládat z více částí
 - 1 "Nástřel"



Formát zkoušky

- Zkouška se bude skládat z více částí

① "Nástřel"

② Zkoušková úloha



Formát zkoušky

- Zkouška se bude skládat z více částí

① "Nástřel"

② Zkoušková úloha

③ Příp. ústní popovídání o úloze + dotazy na zlepšení skóre



Formát zkoušky

- Zkouška se bude skládat z více částí
 - ① "Nástřel"
 - ★ = 10 jednoduchých otázek např. na pojmy
 - ★ Odpověď ihned po otázce, po poslední otázce konec
 - ★ Bude opraven ihned a bez 50% úspěšnosti nelze pokračovat
 - ② Zkoušková úloha
 - ③ Příp. ústní popovídání o úloze + dotazy na zlepšení skóre



- Zkouška se bude skládat z více částí

- ① "Nástřel"

- ★ = 10 jednoduchých otázek např. na pojmy
 - ★ Odpověď ihned po otázce, po poslední otázce konec
 - ★ Bude opraven ihned a bez 50% úspěšnosti nelze pokračovat

- ② Zkoušková úloha

- ★ Návrh a implementace tříd(y) a použití v jednoduchém programu

- ③ Příp. ústní popovídání o úloze + dotazy na zlepšení skóre

