

Objektum Orientált Pascal

A program feladatai

- Alkalmazhatóság, hiteltelenség
- Használatossági, birtok
- Típusalkalmazhatóság (újra beírható legyen, ne kelljen többször betölteni)
- Kompatibilitás (reverse kompatibilitás, proc. kompatibilitás, programos legyen a programunk! Információnak értéke legyen)
- Felhasználó barátság (kiszármazás, közzététel, szoftverekhez igazítás [tízdes pont, idő, nap], népszerűsítés a dolgokra, kiadás - mi a tényleges kérdés)
- Hordozhatóság (hardverkompatibilitás, más típusú gépen is működjen, szoftver kompatibilitás [fellelő])
- Hatékony (az erőforrás hatékony használata, erőforrás felhasználás, ha már nem fut a program, nyomon követés [nem észlelt], feleslegesen ne használjunk az erőforrásokat, deha lehet, igen)
- Ellenőrizhetőség (minél olyan programban nincs hiba, más emberekkel kell kezelni, dokumentációt kell írni)
- Széthelyezés (ábrázolást esetén az adatok megvédése, szivárgás ne lehessen beépítve a programba)
- Szervámpesség (kiszármazás, FT-hely, ESC-kiszármazás szabvány, magyar nyelvű kommunikáció a felhasználóval)
- Védelem (erőforrás elleni védelem, szerveri jogvédelem)

Objektum: olyan mint biológiai osztályozás. Irányítás

Objektum Orientált Pascal: Saját osztályt lehet definiálni → egyedi példányok program. Egyedi viszonyítás, ha azonosan akkor is (egyesed), más címen helyezkedik el a memóriában. 2 szint van (osztály, objektum). 2 fajta osztály: tisztán obj: orient. nyelvvel, hibrid nyelvvel. T. o. o. ny.: Simula 67, C, C++, C#, hibrid nyelvvel: nyelvvel betelepített az o. o. nyelvvel [TPZ, C++, visual nyelvvel [Delphi, C++ builder]]. Sőtétben tagozatos.

Objektum - egy rendszer egyidejűleg azonosítható szereplője,
amelyet a kidolgozott és mutatott viselkedésével, belső struktúrájával
és állapotával jellemezhetünk. A Szülő-Bevallás nem lát
belle az objektumba, a statisztikáé és állapota csak a visel-
kedésből következtethető. Az az info elrejtés elvének alkalmaz-
ása, amit egyébként azonosnak nevezünk.