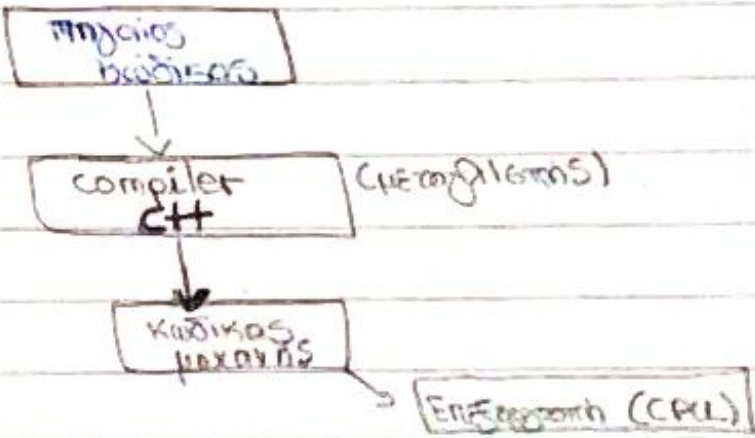
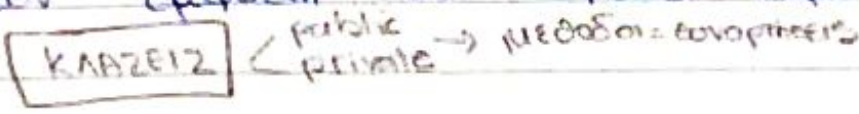


Μάθημα 2ο / 28/02/2019

ΟΡΙΣΜΟΣ: Μια διαδικασία προγλωσσίου (C++, C) μεταφράζει τον πηγαίο κώδικα σε προγρ. του γλώσσας. Επεις σε εκτέλεση είναι κορφο που να καταβρίβει ο επεξεργαστής.



Αντικειμενοστρεφής διαδικασίες προγραμματισμού, π.χ. JAVA, C++
δίνουν εμφάνση στα δεδομένα παρά στα κώδικα



Encapsulation ()

Οι διαδικασίες κρύβονται από τον χρήστη και τα ίδια δεδομένα προσδιορίζουν τον τρόπο διαχείρισής τους

• polymorphism (πολυμορφισμός)

Αντικείμενα που ανήκουν σε παρόμοιες κλάσεις μπορούν να έχουν κοινό τρόπο προσπέσης με αποτέλεσμα ο χρήστης να μπορεί να τα χειριστεί με τον ίδιο τρόπο χωρίς να χρειάζεται να κάνει νέες διαδικασίες

Inheritance (κληρονομικότητα)

Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο αντικείμενο παίρνοντας ως βάση ένα άλλο πάλι υπάρχει αντικείμενο

Το νέο αντικείμενο θα έχει τα χαρακτηριστικά του παλιού ενώ θα μπορεί να προσθέσει, να τα

τα επεκτείνει και να τρέξει καινούρια για να τα κάνει εφικτές αυτές.

Παραδείγματα από την C++ :

```
1) for (int i = 1, i < 20, i += 3) {
    cout << i << endl;
}
```

ΕΞΟΔΟΣ: 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19

```
2) int x = 10;
    do {
        cout << x << endl;
        x++;
    } while (x < 10);
ΕΞΟΔΟΣ: 10 10 10 10 10
```

```
3) for (int i = 1; i < 20; i++)
    if (i % 2 == 0)
        continue;
    cout << i << endl;
ΕΞΟΔΟΣ: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19
```

```
4) for (int i = 1; i < 20; i += 3) {
    if (i * i > 100)
        break;
    cout << i << endl;
}
ΕΞΟΔΟΣ: 1, 4, 7, 10
```

$\text{b} = \text{&a}$ Hello a - 4 -

String a ("Hello"), $*b$;

$b = \&a$ → μεταφώνηση
 ↓ δημιουργία

$\text{cout} \ll a \ll \text{endl};$

$\text{cout} \ll *b \ll \text{endl};$

Εξομοίωση: Hello
Hello

δημιουργία

100 x 11 EE [15]

$\text{int } x;$

$x = 15;$

$y = \&x;$

$z = *y;$



κάθε κελί = μία διεύθυνση

δείκτης - δείχνει την διεύθυνση.

||
 αποτέλεσμα να κληθεί
 αυτό από εμάς: μπαράζο κελί .

Από το ...