

OBJEKT- ORIENTERING

Objektorientering

Store programmer er vanskelig å få helt riktige, og den måten man legger an programmeringsarbeidet fra starten har vist seg å være svært viktig for et vellykket resultat. Objektorientering, som ble introdusert gjennom programmeringsspråket Simula i 1967, representerte her en helt ny filosofi, som svært mye av dagens programmeringsarbeid bygger på.

Hovedidéen er at, selv om et program først og fremst skal gjøre noe, så er det best å glemme dette i første omgang, og i stedet lete etter de mer varige begrepene som brukes innen det området som programmet skal fungere i. Er det f.eks. et regnskapsprogram kan dette være begreper som faktura, betaling, konto osv., og man må også bestemme hva slags data man trenger i forbindelse med hvert slik begrep. En konto ha et kontonummer, et innestående beløp, en eier og en rentefot.

Når dette er på plass, kan man tenke på det som skal gjøres, og grovt sett gjør man det ved å la de forskjellige elementene/ begrepene få operasjoner knyttet til seg, i form av funksjoner (eller prosedyrer, metoder). Til begrepet konto kan vi bl. a. knytte følgende operasjoner:

- ta ut et beløp
- sett inn et beløp
- beregn rente for det siste året
- forandre rentefoten til en ny angitt verdi

Objektorienterte språk har mekanismer og begreper for lett å kunne forholde seg til programmeringen ut fra en slik vinkling som beskrevet over. Her inngår begreper som "klasse" (som kan beskrive begrepet konto), "subklasser" (som kan beskrive mer spesialiserte kontotyper, f.eks. sparekonto og høyrentekonto), "objekter" (som er de faktiske kontoene) og virtuelle metoder (som gjør at man kan spesialisere operasjonene for de forskjellige subklassene).

