

Iz Islovarja

Islovar je spletni terminološki slovar informatike, ki ga objavlja jezikovna sekcija Slovenskega društva INFORMATIKA in ga najdete na naslovu <http://www.islovar.org>. Tokrat objavljamo izbor izrazov iz zbirke »objekt«. Vabimo vas, da tudi vi prispevate svoje pripombe, predloge ali nove izraze.

dédovanje -a s (angl. inheritance system, inheritance) značilnost nekaterih objektnih jezikov, v katerih lahko objekt ali razred prevzame značilnosti in metode (2) nadrejenih objektov ali razredov; prim. enkratno dedovanje, večkratno dedovanje

deklarácija -e ž (angl. declaration) opredelitev lastnosti identifikatorja v programiranju

inkapsulácija -e ž (angl. encapsulation) 1. združevanje podatkov in metode (2) za njihovo upravljanje; sin. ovijanje 2. dodajanje prometnih podatkov k podatkovnemu bloku; sin. ovijanje

konstrúktor -rja m (angl. constructor) metoda (2) za ustvarjanje objekta v objektnem programiranju

metóda -e ž (angl. method) 1. postopki, pravila za izvajanje določene naloge 2. ukaz (1), procedura v objektnem programiranju, lastna enemu objektu ali več objektom

nádrázred -éda m (angl. superclass, basic class, parent class) razred, iz katerega so izpeljani drugi razredi, ki podedujejo njegove lastnosti in metode (2); prim. podrazred

objékt -a m (angl. object) entiteta v objektnem programiranju, ki vsebuje podatke in metode

objéktni jezik -ega -ika m (angl. object oriented language) programski jezik, ki podpira objekte z identiteto, vgrajenimi lastnostmi in metodami (2), npr. java

objéktni podátkovni modél -ega -ega -a m (angl. object oriented data model) podatkovni model, ki temelji na objektih in metodah (2), npr. CORBA

objéktno povezovánje in vgrajevánje -ega -- -- -- s (angl. object linking and embedding, OLE) vključitev in povezava zunanjega objekta v program ali dokument; sin. OLE

objéktno programiranje -ega -a s (angl. object oriented programming) programiranje, pri katerem so koncepti realnega sveta predstavljeni z objekti, razredi in metodami (2); sin. objektno usmerjeno programiranje

pót do razrédov -í -- -- ž (angl. classpath) parameter (2), ki določa lokacijo uporabniško definiranih razredov

prekrívanje2 -a s (angl. overriding) redefinicija podedovanih metod pri objektno usmerjenem programiranju

preobláganje -a s (angl. overloading) deklaracija več metod (2) z enakim imenom, a drugačnimi parametri (2) pri objektnem programiranju

primérek -rka m (angl. instance) konkretna izvedba objekta v razredu

prototípno programíranje -ega -a (angl. prototype-oriented programming, prototypal programming, prototype-based programming, instance-based programming, classless programming) objektno programiranje, pri katerem se dedovanje izvede s kloniranjem obstoječih objektov, ki služijo kot prototipi

rázred -éda m (angl. class) predloga za ustvarjanje objektov z enakim naborom spremenljivk, metod (2) v objektnem programiranju