

Pojmy

Datový tok – data, která si objekty vyměňují při komunikacích nebo posílání zpráv, rozlišují se parametry a návratové hodnoty

Dědivost – vazba mezi objekty, lze pomocí ní programovat (definovat vnitřní strukturu a metody) nové objekty s využitím existujících objektů

Delegování – zpracování zprávy tak, že objekt, který přijal zprávu, ji nebude zpracovávat a vyvolá přenesení zprávy na jiný objekt, který ji dokáže zpracovat, zabraňuje duplikacím stejných kódů u více objektů

Implementace – vytvoření objektu, testování a předání požadovaného softwaru uživateli

Instance – objekt, který má svou strukturu dat a metody popsané v nějaké třídě, všechny instance téže třídy mají stejné metody a strukturu dat a liší se jen obsahem dat

Kolekce, sada – množina objektů

Metoda – program nebo programový kód, kterou objekt spouští, pokud přijme určitou zprávu – program, který provádí nějakou funkci

Objekt – určitá jednotka, která modeluje nějakou část reálného světa a odpovídá malému kompaktnímu programu (než jedné proměnné), tvoří ho jeho data a operace, které vymezují jeho chování, operace s objekty: pojmenování a posílání zprávy

Polymorfismus – schopnost objektů reagovat různou metodou na stejnou zprávu (posílání stejné zprávy různým objektům), v jednom systému mohou pracovat objekty s různou strukturou, dělení: mezi objekty, mezi stavy objektu, v závislosti na objektu, který zprávu vyslal

Skládání – umožňuje ochranu lokálních dat = zapouzdření; skládáním vkládáme jeden objekt do druhého a díky zapouzdření můžeme k metodám vloženého objektu přistupovat pomocí metod objektu, do kterého jsme vkládali

Třída – objekt, který jako svoje data obsahuje vlastnosti (strukturu dat a metody) pro svoje instance

Vazba pozdní – druh vazby mezi zprávou a metodou, kdy se výběr metody provádí až po poslání zprávy během chodu programu, před jejím bezprostředním použitím

Vazba včasná – programové kódy jsou spojovány se zprávami už při překladu programu

Zapouzdření – objekt může obsahovat data nebo metody, se kterými pracuje jen objekt sám a nejsou součástí jeho protokolu, neposkytuje je ostatním objektům v systému, z vnějšku se objekt tváří, jako by tyto vlastnosti neměl

Závislost – vyjadřuje, že provedení nějaké metody klienta (řídící objekt) nepřímo bez poslání zprávy vyvolá provedení nějaké metody řízeného serveru (řízený objekt)

Zpráva – žádost o provedení metody objektem, kterému je zpráva poslána

Konstanty

\$ – znak, znaková konstanta (\$k – znak k)
 '...' – řetězec, řetězcová konstanta ('take it easy', 'it's fine')
 # – symboly, např. jména objektů (#exit)
 #[...] – bajtová pole #[255 0 1]
 #(...) – pole jiných konstant #('January' 28 1993)

Příkazy

	Příjemce zprávy	Selektor zprávy	Parametr zprávy	Zápis zprávy
Unární – bez parametrů	132	# factorial		123 factorial
Binární – s 1 parametrem	1	# +	3	1 + 3
Slovní – s 1 či více parametry	45	# min:	78	45 min: 78

^ – návratová funkce