

# Objektno programiranje

Objekt = skupek podatkov (stanje)  
+ objektne metode (načini za manipulacijo stanja in poizvedbe)

Razred : opisuje eno vrsto objektov  
(delci, izdelki, datoteke, dogodki UI)

↓ naredimo več instanc / primerkov razreda  
Objekt<sub>1</sub> Objekt<sub>2</sub> .....

Konstruktor

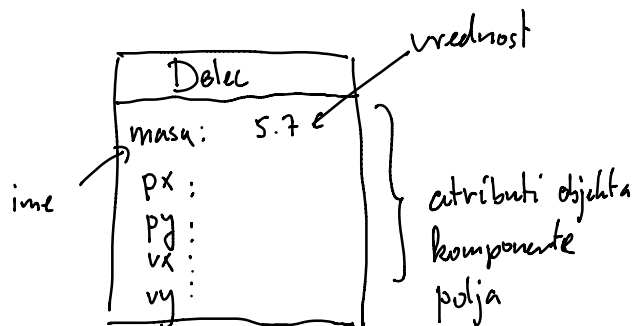
MojRazred(x<sub>1</sub>, ..., x<sub>n</sub>)

class Delci():

⋮

Stanje objekta

Delci( )



Obj. atr

atribut atr v objektu obj

Obj. meth(-----)

pokliči metodo meth na objektu obj

## Iteratorji & generatorji

Iterator je objekt, s katerim se lahko "sprehodimo" po nekih podatkih.

Predpis v Pythonu:

← biološki predpis

1) Metoda `--iter--`, ki vrne `self`.

2) Metoda `--next--`, ki vrne naslednji podatek, ali sproži izjemo `StopIteration`

Generator : prikladen način, kako naredimo iterator

`def imeGeneratorja(.....):`

`yield E`

← naslednja vrednost, ki jo vrne je E