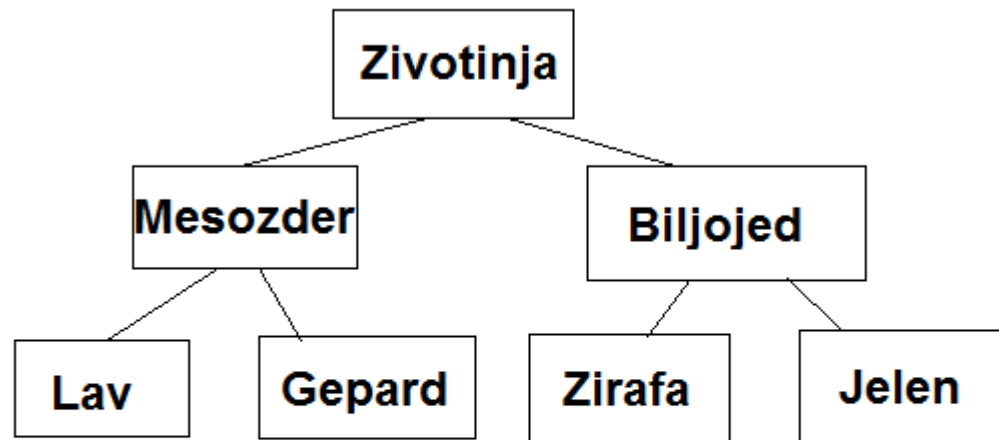


Klase i objekti



Objekti



Klase

- Klasa opisuje objekat
- Kod definisanja klase se koristi rezervisana reč **class**
- Primer:

```
class Klasa:  
    pass
```

*pass označava da klasa nema nikakve podatke

Klase - nasledjivanje

- Klasa može da nasledi drugu klasu i pri tome preuzima za sebe sve podatke nadklase.
- Klasa koja nasledjuje se naziva potklasa ili klasa dete a klasu koju nasledjuju se naziva nadklasa ili klasa roditelj
- Jedna klasa može da nasledi samo jednu klasu
- Jednu klasu može da nasledi neograničen broj klasa

Klase - nasledjivanje

- **Primer:**

```
class Zivotinja:
```

```
    pass
```

```
class Mesojder(Zivotinja):
```

```
    pass
```

```
class Lav(Mesojder):
```

```
    pass
```

Razlika izmedju klase i objekta

- Lav je klasa
- Lav Pera koji ima 35 godina, mužjak je, i živi u Beogradskom zoološkom vrtu je objekat

Pera = Lav()

Podaci klase

- Klasa može imati svoje podatke koji se nazivaju atributi klase
- Primer:
 class Klasa:
 promenljiva = 1234

Funkcije klasa

```
class Klasa:  
    def funkcija():  
        print("Funkcija!")
```


Funkcije i nasljedjivanje

- Pri nasljedjivanju, potklasa preuzima sve podatke i funkcije nadklase.

- Primer:

```
class Mesojder:
```

```
    def kretanje(self):
```

```
        print("Trčim")
```

```
class Gepard(Mesojder):
```

```
    pass
```

```
gopard = Gepard()
```

```
gopard.kretanje()
```

Klase i nasljedjivanje

- Moguće je menjati nasledjene funkcije

Primer:

```
class Gepard(Mesozder):
```

```
    def kretanje:
```

```
        print("trcim veoma brzo")
```

Init funkcija

```
class A:  
    def __init__(self):  
        self.x = 'Hello'  
    def method_a(self, foo):  
        print("%s %s" % (self.x, string))
```