

การโปรแกรมเชิงวัตถุ

สมพันธ์ุ ชาญศิลป์¹

เราเคยตื่นเต้นกับการเขียนโปรแกรมด้วยภาษา FORTRAN ต่อมาตื่นเต้นกับภาษา BASIC ที่มีคำสั่งง่ายๆ จากนั้นก็ตื่นเต้นกับภาษา PASCAL และภาษา C ที่เป็นภาษาโครงสร้าง ซึ่งจะขอใช้คำย่อว่า PP (Procedural Programming) จนในปัจจุบัน OOP (Object-oriented Programming) กำลังเป็นที่กล่าวขานกันมากในวงการโปรแกรมมิ่ง ประหนึ่งว่าต่อไปอีกไม่นาน ทุกคนจะเขียนโปรแกรมแบบ OOP กันทั้งหมด และหวังว่าวงการซอฟต์แวร์ (software) จะพัฒนาตนเองอย่างรวดเร็วเพราะคุณสมบัติพิเศษของ OOP นี้

เรื่องของ OOP ถูกตีพิมพ์อย่างแพร่หลายในวารสารทางคอมพิวเตอร์ในช่วง 1 - 2 ปีมานี้ แต่ผู้ที่รู้เรื่องและเข้าใจมีสักกี่คน ไม่มีใครทราบว่าผู้ที่กำลังฝึกหัด การเขียนโปรแกรมแบบ OOP มีมากน้อยเท่าใด แต่ผู้ที่ใหม่ต่อการเขียนโปรแกรมก็ดี หรือที่มีประสบการณ์ซ้ำของก็ยังมีสิทธิ์ที่จะรู้จัก OOP กันทั่วหน้า และถ้าหลายๆ คนหันมาสนใจ OOP, มาเขียนโปรแกรมแบบ OOP, มาพูดมาคุยเรื่อง OOP กันมากๆ เชื่อแน่ว่า ในอีกไม่นานวงการซอฟต์แวร์บ้านเรา จะเจริญรุ่งเรืองอย่างรวดเร็วกว่าที่เป็นอยู่

ในบทความนี้ จะนำเสนอเรื่องราวของ OOP ด้วย คำพูดง่ายๆ ตรงไปตรงมา พร้อมตัวอย่างและคำอธิบายอย่างชัดเจน ด้วยความหวังว่าส่วนที่ยังสงสัยหรือข้องใจ อยากรู้เกี่ยวกับ OOP จะได้ถูกขจัดออกไปในที่สุด โดย ได้แบ่งเนื้อหาเป็นลำดับ ตั้งแต่ความเป็นมาของ OOP, ลักษณะของ OOP, เปรียบเทียบ OOP กับ PP, ตัวอย่างโปรแกรมพร้อมคำอธิบาย ไปจนถึงคำแนะนำสำหรับ ผู้ที่สนใจ OOP หวังว่าผู้ที่อ่านจนจบจะกลายมาเป็น OOP ฟิวเจอร์ในเร็ววัน

¹ อาจารย์ สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สำนักวิชาเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี อ. เมือง นครราชสีมา 30000