

Oppgaver til 4. oktober

ingridgg@student.matnat.uio.no

4. oktober 2013

Oppgave 1

```
class Menneske{  
    String navn;  
}
```

a)

Lag et objekt av klassen Menneske.

b)

Hvordan kan vi gi et navn til et objekt av typen Menneske?

c)

Hvordan kan vi printe ut navnet til et objekt av typen Menneske?

d)

Lag en konstruktør i klassen Menneske som setter navnet.

e)

Hvordan oppretter vi nå et objekt av typen Menneske?

f)

Er det nå mulig å være Menneske uten navn?

Oppgave 2

Gitt at et program starter ved følgende kjøring

```
java EtProgram Per Paal Espen-Askeladd
```

a)

Hvordan kan du lage en klasse som printer

```
''Hello Per''  
''Hello Paal''  
''Hello Espen-Askeladd''
```

b)

Utvid programmet slik at du lager menneske-objekter med navnene fra oppgaven (Bruk konstruktøren fra 1d.)

Oppgave 3 - En bondegård

Lag en enkel bondegård. Vi har en grisebinge med plass til 10 griser, en stall med plass til 5 hester og en gresslette med plass til 30 sauer.

Lag en klasse Bondegård som inneholder:

```
Gris[] grisebinge = new Gris[10];  
Hest[] stall = new Hest[5];  
Sau[] gresslette = new Sau[30];
```

a)

Lage tre klasser: Gris, Hest og Sau. Disse skal inneholde et navn av typen String.

b)

I klassen Bondegård lager du en metode "void fyllInnDyr()". I denne skal du fylle grisebingen, stallen og gressletten med riktige dyr. (Du trenger ikke gi navn til mer enn 10 sauer og 5 griser). Finn på passende navn til dyrene.

c)

Lag en metode for å printe ut alle dyrene på bondegården.

Eksempelutskrift:

I grisebingen er:

Nøff

null

Nasse

null

Grynt

Snøff

null

null

null

Rulle

d)

Etter du har fylt opp gården med dyr, skal du selge noen av dyrene. Dette gjøres i Bondegaard sin metode "void selgDyr()". Du vil nå selge alle sauene som ikke har navn og alle grisene som ikke har navn. Fullfør denne metoden.