

Projektowanie i programowanie obiektowe

Dziedziczenie klas

mgr inż. Krzysztof Rewak

29 października 2018

1 Dziedziczenie klas w programowaniu obiektowym

Należy uruchomić w dowolnym środowisku załączony program z pliku `lab05.*`. Programy w obu językach wykonują dokładnie to samo zadanie: tworzą bibliotekę do której można dodawać książki.

Należy przeanalizować kod, a następnie odpowiedzieć na pytania:

- jak działa dziedziczenie?
- czym jest modyfikator `final` w PHP?
- czym jest modyfikator `virtual` w C++?
- czym jest modyfikator `abstract` w PHP?
- ile klas może dziedziczyć z jednej klasy?
- ile klas może być dziedziczonych w jednej klasie?

2 Biblioteka

Należy rozszerzyć program z biblioteką:

- dodać klasy modelujące komiks i podręcznik;
- dodać możliwość dodania do biblioteki nowych typów danych;
- dodać możliwość wylistowania: powieści, komiksów, podręczników lub wszystkich typów.

Plik z programem należy dołączyć do repozytorium Git. Zalecane jest uporządkowanie zadań w odpowiadającym im katalogach.