

## PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE – ĆWICZENIA 6

### KLASY, METODY, OBIEKTY - WPROWADZENIE

Uwaga w zadaniach oprócz kodu źródłowego i wyniku działania (print screen) proszę też zamieścić plik lub print screen z zawartości pliku z danymi, który jest generowany lub odczytywany w zadaniach.

#### **Zad. 1**

Zaprojektuj klasę: telefony komórkowe, dodaj do niej 5 różnych własności i 1 metodę. Zadeklaruj dwa obiekty danej klasy i wykorzystaj metody i własności z każdego obiektu.

#### **Zad. 2**

Zaprojektuj klasę: ubrania, dodaj do niej 5 różnych własności (w tym 2 liczbowe) i 1 metodę. Zadeklaruj dwa obiekty danej klasy i wykorzystaj metody i własności z każdego obiektu.

#### **Zad. 3**

Zaprojektuj klasę: filmy, dodaj do niej 5 różnych własności (w tym typy: double, int, string, ) i 1 metodę. Zadeklaruj dwa obiekty danej klasy i wykorzystaj metody i własności z każdego obiektu.

#### **Zad. 4**

Zaprojektuj klasę książki, dodaj do niej własności tytuł, autor i gatunek, wydanie jako tablicę dziesięcioelementową. dodaj do niej metodę, która wyświetla informacje o książce. Zadeklaruj co najmniej dwa obiekty i dopisz wartości do własności i wywołaj metodę.

#### **Zad. 5**

Zaprojektuj klasę pieczywo, dodaj do niej własności: nazwę, wagę, składniki, dodaj do niej metodę, która wyświetla informacje o pieczywie. Zadeklaruj co najmniej dwa obiekty i dopisz wartości do własności i wywołaj metodę.

#### **Zad. 6**

Zaprojektuj klasę malarstwo dodaj do niej własności: tytuł, autor, rok powstania, technika, cena, dodaj do niej metodę, która wyświetla informacje. Zadeklaruj co najmniej dwa obiekty i dopisz wartości do własności i wywołaj metodę.