

تمرین شماره 3 : يك سیستم مطلع به نمایشگاه ماشین رو درست کنید که

1 : يك کلاس برای خود فروشگاه درست کنید که نام و لوکیشن و لیست اتوموبیل های موجود و لیست اتوموبیل های کرایه شده و لیست مشتری ها و رو داشته باشه و اقدامات لازم رو برای به کار گیري اینها انجام بدهید

2 : کلاس برای اتوموبیل درست کنید که بقیه کلاس های ماشین و موتور از آن ارث بری میکنند و در آن ویژگی هایی که قراره در تمامی کلاس ها مشترك باشند مثل گرفتن اطلاعات آن ، گرفتن وضعیت آنکه کرایه شده الان یا نه ، و اگر کرایه شده اطلاعات فردی که کرایه کرده را چاپ کنه ، وجود دارد

3 : کلاس برای ماشین ، موتور ، قایق درست کنید تا از کلاس اتوموبیل ارث بری کند

4 : کلاس مشتری را با قابلیت هایی مثل : کرایه کردن ، پس دادن کرایه ، گرفتن اطلاعات کاربری و ... درست کنید

5 : موقع ساخت ابجکت اتوموبیل ها قیمت کرایه رو بگیرید تا اگر مشتری پولشو نداشت بتونه کرایه بکنه

6 : متودک برای واریز کردن پول مشتری درست کنید

7 : مشتری موقع کرایه کردن باید از یه تابع دیگری استفاده کند که لیست ماشین های موجود رو برایش میاره تا بتونه انتخاب کنه و نباید بتونه اتوموبیل های کرایه شده رو کرایه کنه باز

8 : موقع ساخت ابجکت اتوموبیل فقط باید سال ساختو بزنه ولی ما باید طول عمر شو ذخیره کنیم

ویژگی هایی مثل اینکه اگر طرف پولش کافی نباشه نمیتونه اون خودرو رو نسبت به قیمتی که داره کرایه کنه و ...  
رو باید هندل کنید