

Методи

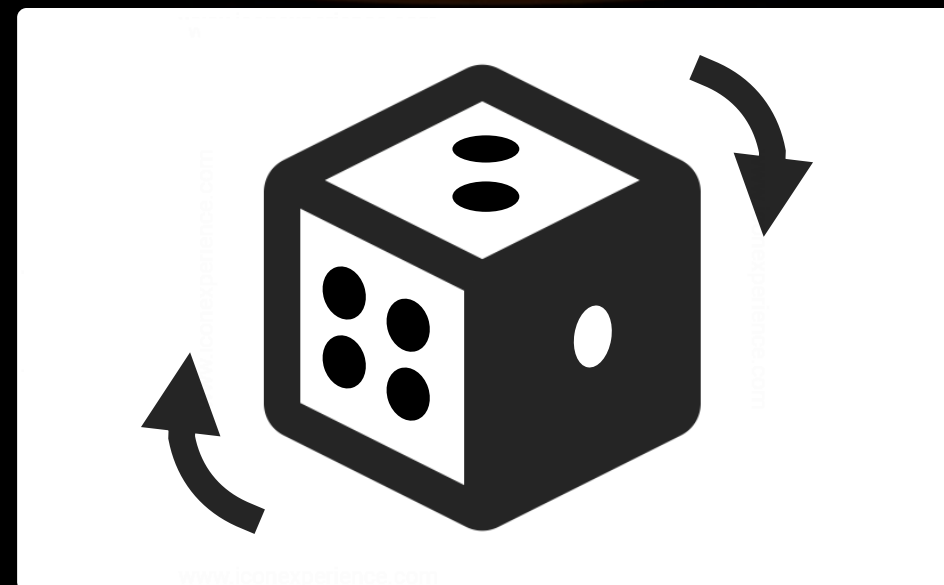
Описване на поведението на класа



Учителски екип

Обучение за ИТ кариера

<https://it-kariera.mon.bg/e-learning/>



Съдържание

1. Методи
2. Getter и Setter методи



Елементи на класа

- Клас се дефинира чрез **състояние и поведение**
- Полетата **съхраняват състоянието**
- Методите **описват поведението**

```
class Dice {  
    int sides;  
    string type;
```

Полета

```
    void Roll(){ ... }  
}
```

Метод

Методи

- Те са **изпълним код** (алгоритъм), който променя състоянието

```
class Dice {  
    public int sides;  
    private Random rnd = new Random();  
    public int Roll()  
    {  
        int rollResult = rnd.Next(1, this.sides + 1);  
        return rollResult;  
    }  
}
```

this сочи към
тази инстанция

Задача: Getter-и и Setter-и

■ Създайте клас **BankAccount**

- == private

BankAccount

-id:int

-balance:double

Връщан тип

+setI:void

+Balance:double

+Deposit(double amount):void

+Withdraw(double amount):void

+ == public



```
public static void Main()
{
    BankAccount acc = new BankAccount();

    acc.ID = 1;
    acc.Deposit(15);
    acc.Withdraw(5);

    Console.WriteLine(acc.ToString());
}
```

Предефинирайте
toString()

Решение: Getter-и и Setter-и

```
private double balance;  
public void Deposit(double amount)  
{  
    this.balance += amount;  
}  
public void Withdraw(double amount)  
{  
    this.balance -= amount;  
}  
public override string ToString()  
{  
    return $"Account {this.id}, balance {this.balance}";  
}
```

Какво научихме днес?

- Методите описват поведението на обектите
- Методите може да променят състоянието на обектите или да го достъпват и анализират
- Getter / setter методите са за достъп до и промяна на полетата на обекта



Методи



Въпроси?



Министерство на образованието и науката (МОН)

- Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "**Обучение за ИТ кариера**" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист"



Министерство
на образованието
и науката



Национална
програма
„Обучение за
ИТ кариера“

- Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от **фондация "Софтуерен университет"** и се разпространява под свободен лиценз **CC-BY-NC-SA**



SoftUni
Foundation

