

Упражнения: Наследяване

1. Единично наследяване

Създайте два класа **Animal** и **Dog**.

Animal с единствен публичен метод **Eat()**, който отпечатва: "eating..."

Dog с единствен публичен метод **Bark()**, който отпечатва: "barking..."

Dog трябва да наследява **Animal**.

```
Dog dog = new Dog();  
dog.Eat();  
dog.Bark();
```

Подсказка

Използвайте : **оператора**, за да построите йерархията

2. Наследяване на много нива

Създайте три класа **Animal**, **Dog** и **Puppy**.

Animal с единствен публичен метод **Eat()**, който отпечатва: "eating..."

Dog с единствен публичен метод **Bark()**, който отпечатва: "barking..."

Puppy с единствен публичен метод **Weep()**, който отпечатва: "weeping..."

Dog трябва да наследява **Animal**. **Puppy** трябва да наследява **Dog**.

```
Puppy puppy = new Puppy();  
puppy.Eat();  
puppy.Bark();  
puppy.Weep();
```

3. Йерархично наследяване

Създайте три класа **Animal**, **Dog** и **Cat**.

Animal с единствен публичен метод **Eat()**, който отпечатва: "eating..."

Dog с единствен публичен метод **Bark()**, който отпечатва: "barking..."

Cat с единствен публичен метод **Meow()**, който отпечатва: "meowing..."

Dog и **Cat** трябва да наследяват **Animal**.

```
Dog dog = new Dog();  
dog.Eat();  
dog.Bark();
```

```
Cat cat = new Cat();  
cat.Eat();  
cat.Meow();
```

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** (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).



SoftUni
Foundation

