Æfingaverkefni 23

1. **Klasinn hundur.**

Gerið klasa sem heitir hundur. Hundur á meðlimabreyturnar nafn og aldur og meðlimafallið (aðferðina) gelt. Þegar nýtt tilvik af hundi er gert þá er smiðnum rétt nafn og aldur. Ef kallað er á aðferðina gelt í klasanum þá prentast einfaldlega út „voff“. Gerið einnig aðalforrit sem prófar klasann ykkar með því að gera tilvik af honum, prentar tilvikið og kallar að lokum á gelt fallið í tilvikinu.

1. **Klasinn nemandi.**

Gerið klasa sem heitir nemandi. Nemandi á eina meðlimabreytu sem heitir einkunn (og byrjar með gildið 10) og 2 aðferðir (meðlimaföll sem heita hækka\_einkunn og lækka\_einkunn (hækka\_einkunn hækkar einkunnabreytuna um 10 en lækka\_einkunn lækkar hana um 10). Að auki á hann \_\_str\_\_ aðferð sem skilar streng sem inniheldur einkunn nemandans. Gerið aðalforrit sem prófar klasann ykkar, \_\_str\_\_ fallið hans og báðar aðferðirnar.

1. **Klasinn ferhyrningur.**

Gerið klasann Ferhyrning. Ferhyrningur á tvær meðlimabreytur, lengd og breidd. Hann á einnig aðferðirnar (meðlimaföllin) flatarmál og ummál en þær skila flatarmáli og ummáli ferhyrningsins. Útfærið einnig \_\_str\_\_ aðferð sem skilar streng sem inniheldur lengd og breidd ferhyrningsins. Gerið að lokum aðalforrit sem prófar klasann ykkar, \_\_str\_\_ fallið hans og báðar aðferðirnar.