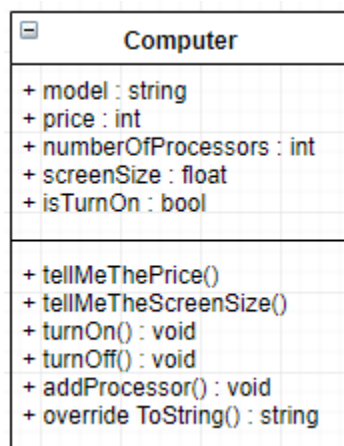


# שיעורי בית

1. מהו תיכנות מונחה עצמים?
2. מהי תבנית/מחלקה (Class) ? מהו אובייקט? (Instance)
3. כיצד מייצרים אובייקט מתבנית – כלומר באיזה פקודת דוט נט?
4. האם שפת C היא שפה מונחית עצמים? האם C++ ?
5. מהי ירושה? ומה מרוויחים מירושה?
6. מהי מחלקה אבסטרקטית? מתי נגדיר כך את המחלקה? מתי נגדיר פונקציה כאבסטרקטית?
7. מהו ToString במחלקה? מתי הוא קורה? מדוע הוא מופיע עם override?
8. חשוב על תבנית כלשהי לפי בחירתך (לדוגמא מכונת-שתייה/ מטוס/ ארנב וכו') ובנה לו UML. נסה לחשוב על תת-קטגוריה לתבנית שכתבת וכתוב לו UML של תבנית (מחלקה) יורשת. ניתן להשתמש ב <https://www.draw.io>
9. ייצר פרוייקט Console ובתוכו צור את המחלקה הבאה:



- ממש את הפונקציות בצורה הגיונית
- מתוך Main ייצא שלושה סוגי מחשבים והפעל את הפונקציות שכתבת
- שלח את אחד המחשבים להדפסה באמצעות Console.WriteLine (וודא שמימשת את ToString)
- הוסף [DebuggerDisplay] שכאשר עוברים עם העכבר מעל תא זיכרון המצביע על מחשב יוצג שם הדגם
- \* אתגר: עדכן את [DebuggerDisplay] כך שיציג את מחיר המחשב בדולרים. כלומר ניתן להניח שהמחיר שנמצא במידע הוא שקלי ולכן יש להכפילו ב 3.67