DEDE(NIE)

public class TurnajA **extends Turnaj** {}

public class TurnajB extends Turnaj {}

public class TurnajC extends Turnaj {}

public class TurnajD extends Turnaj {}

Viacnásobné dedenie

public class MajstrovstvaSR **extends TurnajA** {}

//dedí turnajA kt. dedí Turnaj

MODIFIKÁTORY PRISTUPU

**private** static int velkostPavuka; // class Pavuk a.k.a Tarantula

**private** static int pocetKol;

**private** ArrayList<Kolo> kola = new ArrayList<Kolo>(0);

**protected** Kategoria kategoria; // class Turnaj

**protected** int pocetKurtov;

**protected** int pocetDni;

GETTERS/SETTERS

//metóda na získanie private premennej

public static int **get**VelkostPavuka() {

return velkostPavuka;

}

//metóda na nastavenie private premennej

public static void **set**VelkostPavuka(int velkostPavuka) {

Pavuk.velkostPavuka = velkostPavuka;

}

OVERIDEING

/\* je to metóda classu MajstrovstvaSR, ktorá ju zdedí od TurnajaA ktorý ju zdedí z classu Turnaj, a prekonáva metódu z classu Turnaj tým, že nepotrebuje vstup dátumu\*/

**public static Turnaj vytvorTurnaj(char typ)** {

Date datum = new Date();

datum.setMonth(3);

datum.setDate(12);

datum.setHours(8);

datum.setMinutes(0);

datum.setSeconds(0);

ArrayList<Hrac> hrac = Hrac.nacitajHracov(velkostPavuka);

Pavuk pavuk;

MajstrovstvaSR MS = new MajstrovstvaSR(3, true, velkostPavuka, datum, hrac);

pavuk = new Pavuk(velkostPavuka,MS);

MS.setPavuk(pavuk);

return MS;

}

OVERLOADING

// v class Kategoria preťažený konštruktérris

public KategorTa**()** {}

public Kategoria **(char kategoria, boolean leto)** {}

// v class Turnaj pretazena metoda

public static Turnaj **vytvorTurnaj()** {}

public static Turnaj **vytvorTurnaj(Turnaj truenaj)** throws CloneNotSupportedException {

Turnaj turnaj = truenaj.clone();

return turnaj;

}

ASOCIÁCIA

**Turnaj** má kategóriu(**Kategoria**) ale viacero turnajov môže mať tú istú Kategóriu pričom zmena v turnaji ovplyvní kategóriu ale zmena v kategórii neovplyvní turnaj

AGREGACIA

**Turnaj** má hráčov (**Hrac**) a s hráčmi môže byt manipulované len cez objekt Turnaj

Vhodná organizácia tried do balíkov

Vo videu