

Inheritance Concept

مفهوم Inheritance بقولنا "لو انا عايز 2 classes
اول Class عزت فيه بعض Var و بعض methods وعاد
استخدمهم واستدعي منهم أي حاجة من Class الثاني من غير
ما كتبنا في Var أو methods في class الثاني
بنعمل (extends + class) جنب class

```
class Mobile {  
    String screen;  
    String Camera;  
    void PrintNameMobile (name) {  
        Print("Mobile $name");  
    }  
    class Samsung extends Mobile {
```

```
        void main () {  
            Samsung A56 = new Samsung();  
            A56.Screen = "6.4";  
            A56.PrintNameMobile("Samsung");  
        }
```

get

```
String get newname {  
    return "how are you, $username";  
}  
// حطنا static قبل Var ليكون من  
// class واحد Var بقدرنا نيت بعض مش ينفج تغير  
// Var إلى Var = static + Var
```

```
class User {  
    static String username = "wael";  
    String get myname {  
        return username;  
    }  
}
```

```
void main () {  
    User userone = new User();  
    User.username = "Elham";  
    Print(userone.myname); // Elham  
    Print(User.username); // Elham
```

سوف نستخدم في method أو function في class
mobile (mob = new mobile()) - testone()
class 2 method موجودين جوا

Constructor

void main() {
mobile mobile = new Mobile("Elham");
}

class Mobile {
Mobile() {
Print(screen); } → Constructor

// Rest Var

1. Mobile mobile = new Mobile() -- name: "Elham"
-- Phone: "010--"

2. mobile.name = "Elham";

Constructor من Var في

Mobile(val) {
Screen = val; } set
get

Set & get

void setChangeUsername(newname) {
this.username = newname;

Var
class is



OOP

Class Mobile {
double screen; → class JS
String name;
}

void main() {

Mobile mobile = new Mobile();

~~Print~~

mobile.screen = "5.7";

mobile.name = "iPhone 17 Pro Max"

// method in class

Class Mobile {
double screen;
String name;

~~Mobile mobile = new Mobile();~~

void PrintScreen() {
Print(screen);