

Даалгаварын зорилго:

Даалгаврыг хийхэд тавих шаардлага, зөвлөмж:

1. Бодлогын даалгаврыг шинжилж шаардагдах объектууд, үйлдлүүдийг ялгаж шинжил;
2. Хийсвэр класс ба интерфэйсийг ашиглаж програм зохионо;
3. Бас удамшил, полиморфизмыг хэрэглэнэ.

Энэ даалгаварт эцэг төрөл (хийсвэр класс, интерфэйс) тодорхойлж, тэдгээрт зарласан хийсвэр методуудыг хүүхэд классуудад нь код биетэй болгож тодорхойлно. Хүүхэд класст нь шаардлагатай өгөгдөл талбар, методуудыг зарлаж тодорхойлно. Бас зарим методыг дахин тодорхойлно. Эцэг төрөлтэй массив зарлаж түүнд хүүхэд классын объектуудыг хадгална. Хүүхэд классын объектуудыг хэрэглэхдээ объектын нэр эсвэл харгалзах массивын дугаарыг хэрэглэж болно.

Бодлого №1

Дараах өгөгдөл талбаруудтай **Тавилгыг** илэрхийлдэг хийсвэр (хийсвэр класс, эсвэл интерфэйс) төрөл зохио. Тавилга дараах байдлаар тодорхойлно.

- Хөлний тоо;
- Өндөр
- Өргөн
- Гүн
- Суух боломжтой эсэх
- Үнэ
- Загвар

Дараах төрлийн классууд байж болно:

- Сандал
- Ширээ
- Ор

Мөн дээрх төрлийн тавилгууд зардаг **Тавилгын дэлгүүр** класс зохио. Зарагдсан тавилгуудын бүх мэдээллийг хэвлэж үзүүлдэг програм зохио.

Бодлого №2

Гэрийн тэжээвэр амьтан -г илэрхийлэх эцэг төрөл (хийсвэр класс, интерфэйс), түүний хүүхэд классууд **Нохой**, **Муур**, **Тоть** зэргийг зохио. Амьтан объектууд үүсгэж түүний нэр, онцлог шинжүүдийг дэлгэц дээр хэвлэдэг програм зохио.