Universitatea Tehnică a Moldovei

Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova

Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică

Departamentul: Informatică și Ingineria Sistemelor

Lucrare de laborator Nr.2

Tehnologii Avansate de Programare  
Tema : Supraîncărcarea metodelor.

A efectuat: std. gr. IA – 182 Munteanu Igor

A verificat: Bumbu Tudor

Chișinău, 2020

**Scopul lucrarii:**

* Însuşirea principiilor de supraîncărcare a metodelor şi realizarea lor;
* Însuşirea principiilor de suprascriere a metodelor şi realizarea lor;

**Varianta:** 7

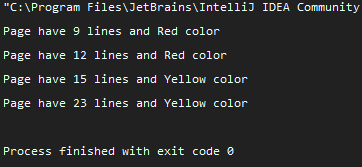
**Sarcina de lucru:**

Sa se creeze obiectul clasa «Pagina», folosind clasa «Linie».

**Listingul programului :**

package com.student.utm;  
  
public class Book   
{  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 //тест  
 Page obj1 = new Page("Red", 9);  
 Page obj2 = new Page ("Yellow",15);  
 obj1.toPage();  
 obj1.changeDepth(12);  
 obj1.toPage();  
 obj2.toPage();  
 obj2.changeDepth(23);  
 obj2.toPage();  
  
 }  
}  
  
class Line  
{  
 int LineDepth;  
 Line()  
 {  
 LineDepth = 10;  
 }  
 Line(int num)  
 {  
 LineDepth = num;  
 }  
}  
  
class Page extends Line  
{  
 String color;  
 Page()  
 {  
 super();  
 color = "black";  
 }  
 Page(int num)  
 {  
 super(num);  
 }  
 Page(String c, int num)  
 {  
 super(num);  
 color = c;  
 }  
 void changeDepth(int newLine)  
 {  
 super.LineDepth = newLine;  
 }  
 void toPage()  
 {  
 System.*out*.println("Page have" + " " + LineDepth+" " + "lines and" + " " + color + " " + "color");  
 }  
}

**Rezultatul primit:**



**Concluzie:** In urma efectuarii de laborator noi am insusit principiile de supraincarcare a functiilor, principiile de suprascriere a functiilor, principiile de folosire a consctructoarelo si principiile de mostenire.