

Nesne Tabanlı Programlamanın Prensipleri

BECERİ ROZETLERİ

TASARLAYICI

Bir meyve sınıfı oluşturup içerisinde ekrana “Ben meyve sinifiyim” yazdıran bir meyve sınıfından türetilen Elma ve Muz sınıflarını oluşturunuz. Türetilmiş bu sınıfların içerisinde meyvelerin renklerini ekrana yazdırıp, tüm sınıflar için birer nesne tanımlayınız.

KODLAYICI

Hayvan sınıfından türetilen bir Kopek sınıfı oluşturunuz. Bu sınıflara ait iki farklı nesne tanımlayarak, yer() isimli fonksiyonu geçersiz kılan (overriding) kod satırlarını oluşturunuz.

DENETLEYİCİ

Verilen kod satırlarını inceleyerek aşırı yüklenen fonksiyonun hangisi olduğunu ve kodun ekran çıktısını tahmin ediniz.

```
#include <iostream>
using namespace std;
class Dikdortgen{
public:
    void alanYaz1(int x, int y){
        cout << x * y << endl;
    }
    void alanYaz2(int x){
        cout << x * x << endl;
    }
    void alanYaz1(int x, double y){
        cout << x * y << endl;
    }
    void alanYaz3(double x){
        cout << x * x << endl;
    }
};
int main()
{
    Dikdortgen dikt;
    dikt.alanYaz1(3,5);
    dikt.alanYaz1(4,2.1);
    dikt.alanYaz2(8);
    dikt.alanYaz3(6.7);
    return 0;
}
```