

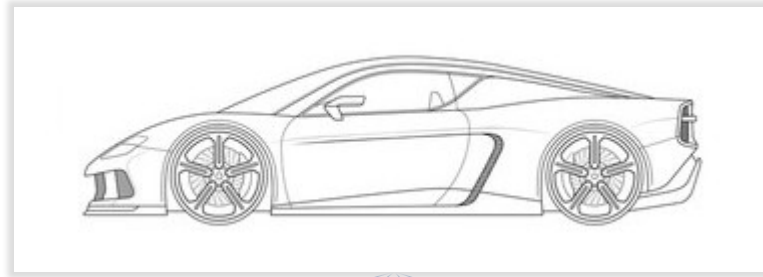
Objektovo orientované programovanie

5. cvičenie

Vladislav Novák

Objekty a triedy

Auto
- farba: Color - rýchlosť: double
+ naštartuj(): void + nastavPlynovýPedál(int): void



trieda – definícia typu
- typy dát
- spôsob správania

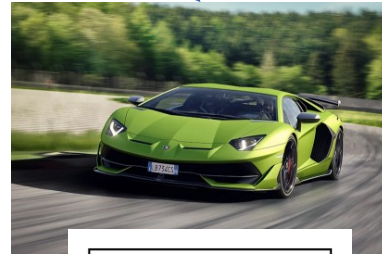
objekt – používame
- má stav (hodnoty atribútov)

new

new

new

new



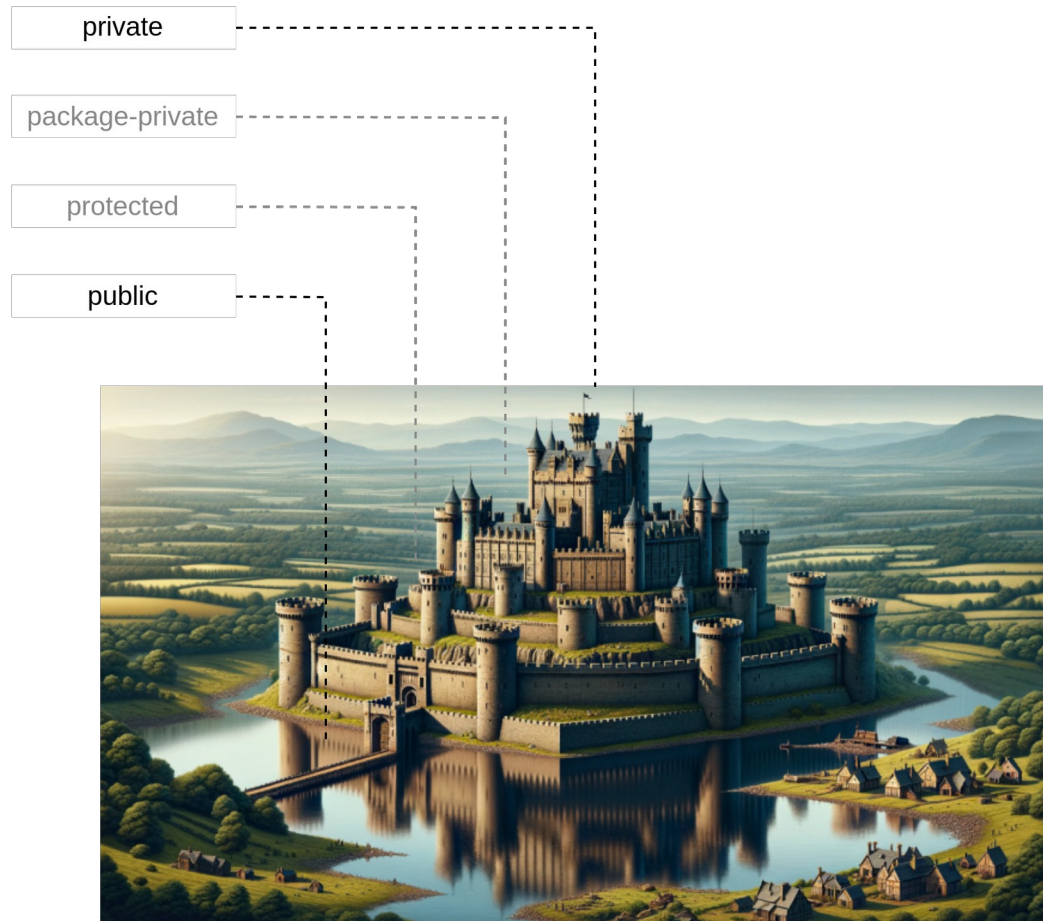
auto1: Auto
farba = červená rýchlosť = 100.0

auto2: Auto
farba = žltá rýchlosť = 120.0

auto3: Auto
farba = zelená rýchlosť = 150.0

auto4: Auto
farba = modrá rýchlosť = 80.0

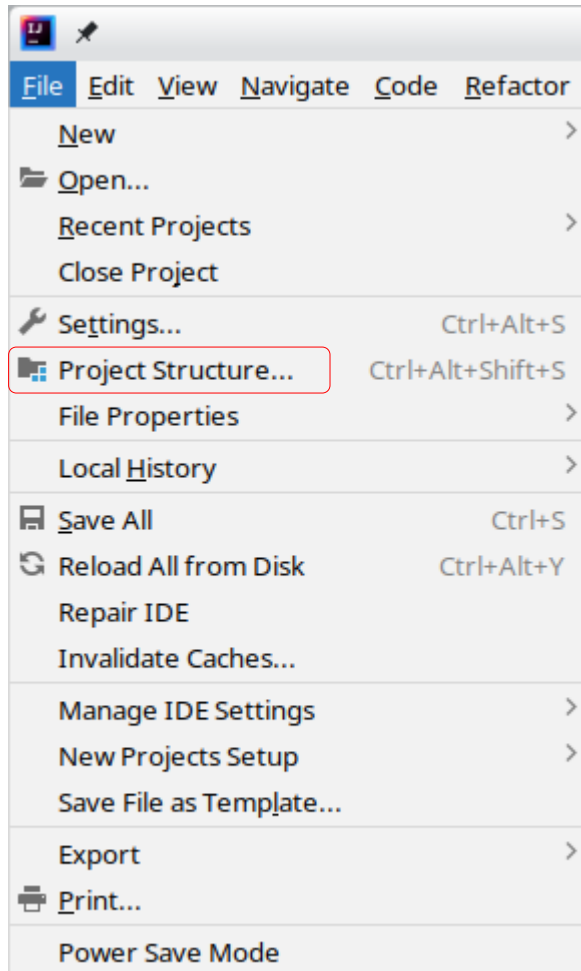
Zapúzdzrenie (objekty)



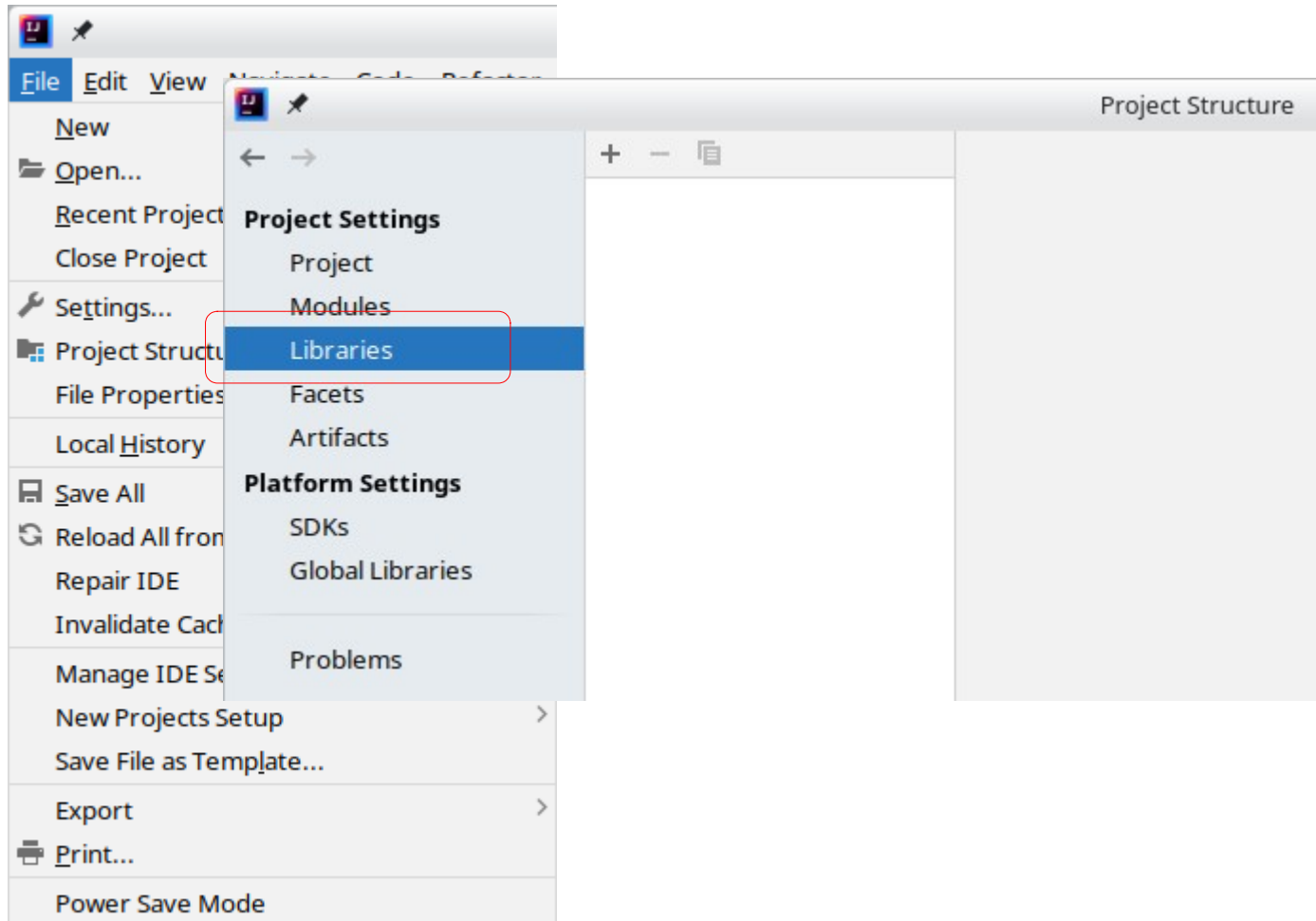
Štruktúra

- Modul
- Balíky
- Triedy (objekty/inštancie)

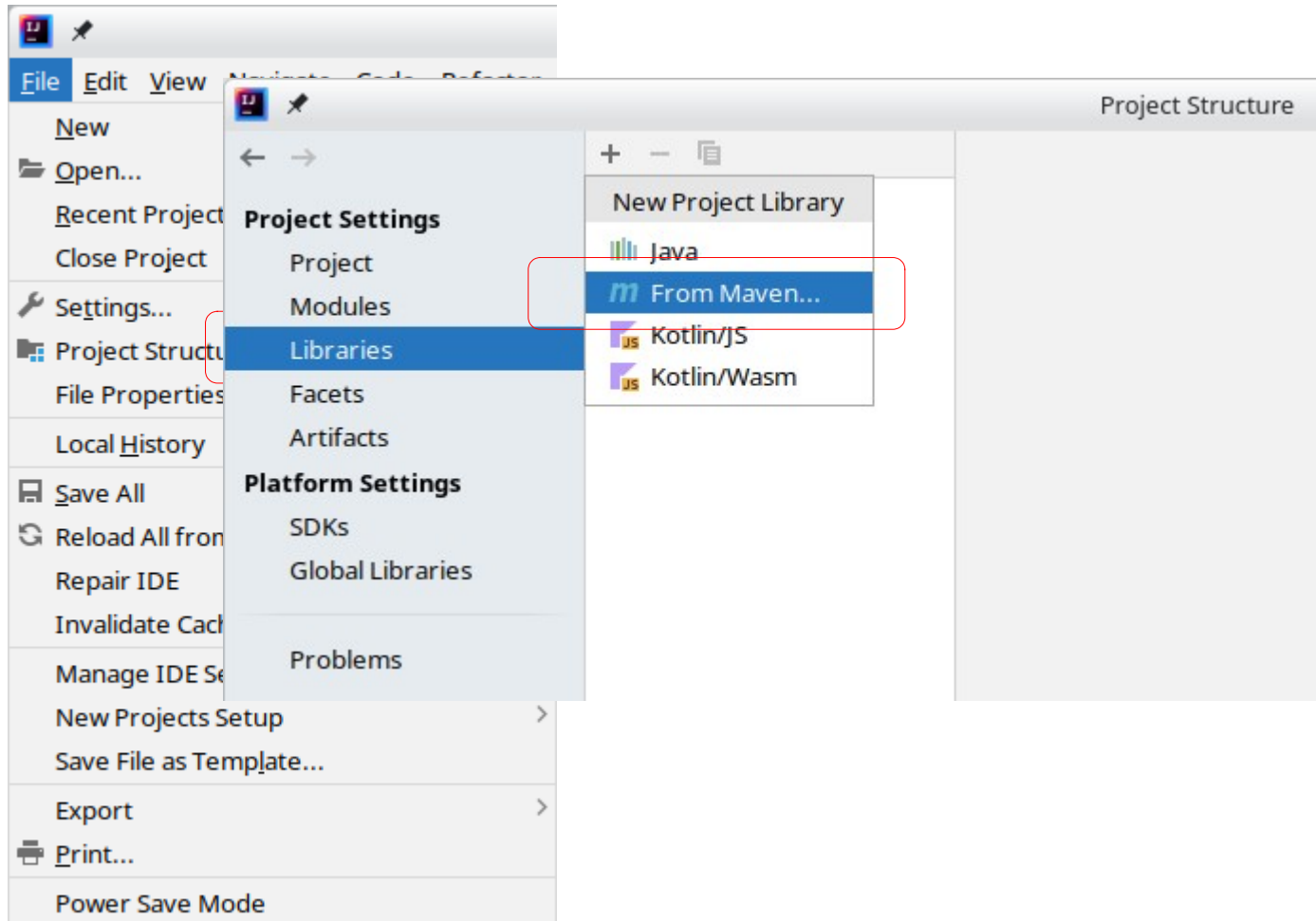
Unit testy



Unit testy



Unit testy



Unit testy

