



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

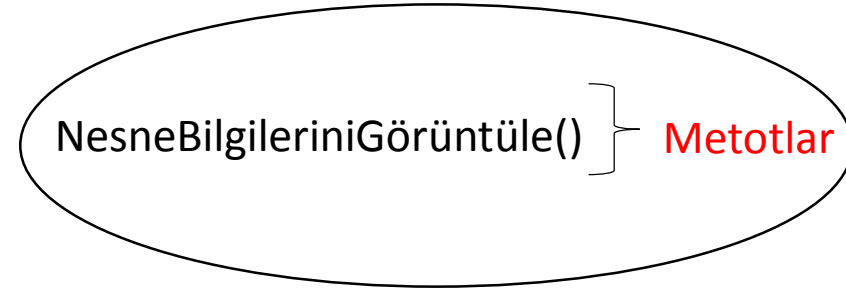
Nesne Yönelimli Programlama Laboratuvar Dersi -10

Arş. Gör. Ferda Nur ARICI
NEU Bilgisayar Mühendisliği

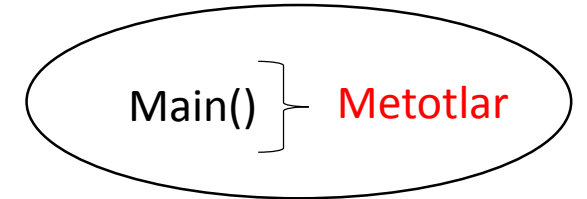
Örnek 1:

- Jenerik bir sınıf oluşturunuz.
- Bu jenerik sınıf içerisine bir constructor metot ve gelen nesnelerin bilgilerini ekrana yazdıracak NesneBilgileriniGörüntüle() metodu ekleyiniz.
- Anasayfa sınıfı içerisinde Jenerik sınıfından nesneler üretip, NesneBilgileriniGörüntüle() metodunu kullanınız.

Class Jenerik



Class Anasayfa



• Örnek 2:

- Yandaki şekilde gösterilen Öğrenci ve Öğretmen sınıflarını oluşturunuz.
- Her bir sınıfa constructor metotlar ekleyiniz.
- Öğrenci ve Öğretmen sınıflarında toString metodunu override ediniz. Bu metotta nesne bilgilerini yazdırınız.
- Anasayfa sınıfı oluşturunuz. Bu sınıfa Bilgiler() isminde bir jenerik metot ekleyiniz. Bu jenerik metot içerisinde nesnelerin sınıf bilgilerini yazdırınız ve Öğrenci ve Öğretmen sınıflarındaki toString metodunu geri döndürünüz.
- Anasayfa main metodu içerisinde Öğrenci ve Öğretmen sınıfından nesneleri Bilgiler metodu üzerinde çalıştırınız.

