

Міністерство освіти і науки України Національний технічний університет України "Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського" Факультет інформатики та обчислювальної техніки Кафедра інформаційні систем та технологій

Лабораторна робота №8

із дисципліни «Основи програмування» **Тема:** «Основи ООП»

Виконали: Студенти групи IA-24 Гуменюк К.Е. Тильна.М.С. Любченко.I.М

Перевірив: Колеснік Валерій Миколайович

Основи програмування

Лабораторна робота №8

Тема: Основи ООП

Хід роботи:

- 1. Повторити теоретичні відомості
- 2. Проаналізувати предметну область завдання свого варіанту (табл.1)
- 3. Розробити базовий клас (відповідно до завдання можливо абстрактний клас або інтерфейс), клас-нащадок, а також допоміжні класи та/або інтерфейси за необхідністю. Відповідно до предметної області завдання передбачити відповідні методи бізнес-логіки, а також конструктори, сетери та/або гетери, методи equals() та toString(). Продемонструвати використання:
 - this;
 - super;
 - перевантаження (overloading) та заміщення(overriding) методів;
 - перевантаження (overloading) конструкторів.
- 4. Відповісти на контрольні запитання

2 Співробітник Керівник mutable

код

```
public class Employee {
    private String name;
    private int age;
    private String education;
    private float salary;

public Employee() {
        this.name = "Ivan Kovalenko";
        this.age = 21;
        this.education = "Bachelor";
        this.salary = 35000;
    }

public Employee(String name, int age, String education, float salary) {
        this.name = name;
        this.age = age;
        this.education = education;
        this.salary = salary;
    }

public String getName() {
        return name;
    }

public int getAge() {
        return age;
    }

public String getEducation() {
        return education;
    }
}
```

```
public class Manager extends Employee {
    private float bonus;
    private String position;

public Manager() {
        this.bonus = 3000*6;
        this.position = "Junior SE";
    }

    public Manager(String name, int age, String education, String position,
    float salary, float bonus) {
        super(name, age, education, salary);
        this.position = position;
        this.bonus = bonus;
    }

    public Manager(Employee employee, String position, float bonus) {
        super(employee.getName(), employee.getAge(), employee.getEducation(), employee.getSalary());
        this.position = position;
        this.bonus = bonus;
    }

    public String getPosition() {
        return position;
    }

    public float getBonus() {
        return bonus;
    }

    public void setPosition(String position) {
```

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Employee employee1 = new Manager("Tylna Mariia", 17, "Bachelor", "Junior
SE", 15000*12, 3000*6);
        Employee employee2 = new Manager("Humeniuk Kyrylo", 18, "Bachelor",
"Junior SE", 16000*12, 3000*6);
        Employee employee3 = new Manager("Lubchenko Joann", 18, "Bachelor",
"Junior SE", 65000*12, 3000*6);
        System.out.println(employee1.toString());
        System.out.println(employee2.toString());
        System.out.println(employee3.toString());
        System.out.println(employee3.toString());
```

Результат

```
Employee{name= Tylna Mariia, age=17, education= 'Bachelor', position='Junior SE', Total salary credited= 180000.0, Bonus of six mounth= 18000.0}

Employee{name= Humeniuk Kyrylo, age=18, education= 'Bachelor', position='Junior SE', Total salary credited= 192000.0, Bonus of six mounth= 18000.0]

Employee{name= Lubchenko Joann, age=18, education= 'Bachelor', position='Junior SE', Total salary credited= 186000.0, Bonus of six mounth= 18000.0]
```

Висновок: на цій лабораторній роботі ми ознайомились з поняттями конструктор, overloading, overriding, а також з об'єктами mutable, immutable. Навчилися розроблювати базовий клас та клас-нащадок.