1. ในไฟล์ command1.java บรรทัดที่ 3 ท าหน้าที่อะไร

ประกาศตัวแปรออบเจ็กของคลาสBycycle

2. ในไฟล์ command1.java ถ้าลบบรรทัดที่ 5 ทิ้ง บรรทัดที่ 6 จะทํางานได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ไม่ได้ เพราะบรรทัดที่5 จะสร้างobjectใหม่ของclass bicycle ทำให้บรรทัด6 ดึงข้อมูลจาก bike1ไม่ได้

3. เมื่อไฟล์ command1.java รันค าสั่ง owner1 = bike1.getOwnerName(); ตัวแปรอะไร และอยู่ในไฟล์ไหน

จะมีค่าเปลี่ยนแปลง

ตัวแปรowner1ในไฟล์Command1.java จะมีการเปลี่ยนแปลงโดยค่าผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียกใช้เมท็อด getOwnerName() ของอ็อบเจกต์ bike1

4. เมื่อไฟล์ command1.java รันค าสั่ง bike3.setOwnerName("Adam Smith"); ไฟล์ bicycle จะมีการ

เปลี่ยนแปลงอย่างไร

ค่าของ ownerName ในออบเจ็ค bike3 ของคลาสBicycle จะถูกเปลี่ยนค่าเป็นAdam smitโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงในไฟล์ Bicycle.java แต่ค่าที่เก็บในอ็อบเจกต์ที่สร้างขึ้นจะถูกปรับเปลี่ยน

5. ในไฟล์ bicycle.java เมท็อด bicycle ในบรรทัดที่ 3-5 และ 6-8 จะท างานเมื่อไหร่ และมีการท างาน

เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

เมท็อดในบรรทัดที่ 3-5: เป็นคอนสตรักเตอร์เปล่าของคลาส Bicycle ซึ่งจะทำงานเมื่อมีการสร้างอ็อบเจกต์ Bicycle โดยที่ไม่มีการส่งพารามิเตอร์ใดๆ

เมท็อดในบรรทัดที่ 6-8: เป็นคอนสตรักเตอร์ที่มีพารามิเตอร์ String name ซึ่งจะทำงานเมื่อมีการสร้างอ็อบเจกต์ Bicycle โดยส่งชื่อเจ้าของเข้ามา

ความแตกต่าง:

คอนสตรักเตอร์ในบรรทัดที่ 3-5 ถูกใช้เมื่อไม่มีพารามิเตอร์ และจะตั้งค่า ownerName เป็นค่าเริ่มต้น "Unknown"

คอนสตรักเตอร์ในบรรทัดที่ 6-8 จะรับพารามิเตอร์ และตั้งค่า ownerName ตามค่าที่ส่งเข้ามา

6. ในไฟล์ bicycle.java เมื่อเสร็จเสร็จสิ้นการท างานบรรทัดที่ 12-14 จะกลับไปท างานที่บรรทัดใด ของไฟล์

อะไร

เมื่อการทำงานของเมท็อด setOwnerName (บรรทัดที่ 12-14) เสร็จสิ้น ระบบจะกลับไปทำงานต่อในบรรทัดที่เรียกใช้เมท็อดนี้ในไฟล์ Command1.java