

POJ

Laboratorium 3

Zadanie 1:

Stwórz metodę statyczną **compare**, niech przyjmuje jako argumenty dwie liczby całkowite. Niech metoda zwróci:

- 1 – jeśli druga z nich jest większa
- 0 – jeśli są równe
- -1 – jeśli pierwsza z nich jest większa

Zadanie 2:

Stwórz klasę Dog. Niech ma trzy pola: breed (rasa), age i color. Stwórz konstruktor. Niech ma dwie metody: bark() i sleep().

Zademonstruj jak działa.

Zadanie 3:

Stwórz klasę TV. Ma ona mieć pola:

- channel – reprezentujące ustawiony kanał
- volume – reprezentujące ustawioną głośność
- on – reprezentujące to czy TV jest włączone

Stwórz klasę Remote (pilot od telewizora). Ma ona mieć pole TV (typu obiektowego TV).

Dodaj metody do klasy **Remote** które mogą:

- zmieniać kanał w górę / w dół (w przedziale 1-20)
- zmieniać głośność w górę / w dół (w przedziale 1-10)
- włączać / wyłączać telewizor

Pamiętaj, że można zmieniać kanały / głośność tylko wtedy, gdy TV jest włączony!

Stwórz instancje TV, pilota, i pokaż, że pilot działa.

Zadanie 4:

Stwórz klasę konto. Konto ma mieć swoje id i ma przechowywać ilość pieniędzy na koncie.

Ma umożliwiać sprawdzenie ilości pieniędzy na koncie, wypłacenie i wpłacenie środków.

Stwórz tablicę 5 kont, nadaj każdemu z nich unikalne id i wartość początkową środków: 100

Wyświetl menu dla użytkownika: ([ENTER] dla celów poglądowych)

Enter an id: 4 [ENTER]

Main menu

1: check balance

2: withdraw

3: deposit

4: exit

Enter a choice: 1 [ENTER]

The balance is 100.0

Program ma umożliwiać wykonywanie operacji 1, 2 i 3 bez wychodzenia z programu albo bez ponownego podawania ID (siedzimy na danym id, wykonujemy operacje, jak mamy dość, to wpisujemy 4 - EXIT)

Stwórz instancje i wywołaj metody obiektów.