

Uvod u objektno orijentirano programiranje

Konstruktori, statičke metode i pristupi

Od prošlog puta...

- Imamo klase Kupac i Artikl
- Prošli smo stvaranje objekata klase
- Prošli smo modifikatore pristupa
- Imamo statičke varijable i statičke metode
- Klase su nam povezane članskom varijablom klase Kupac, košarica u kojoj se nalaze Artikli.

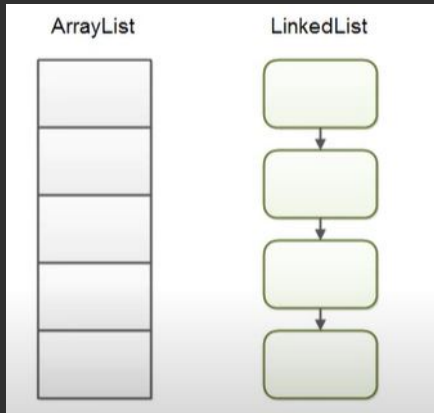
Za danas...

Izmijeniti kod na sljedeći način

- Dodati konstruktor u klasu Kupac koja će postaviti varijable ime i id na početne vrijednosti koje se više neće moći mijenjati
- Omogućiti različite veličine košarice za različite kupce
- Dodati konstruktor u klasu Artikl koja će postaviti varijable ime i id na početne vrijednosti koje se više neće moći mijenjati
- Promijeniti metodu dodajArtikl u klasi Kupac na način da metoda prima ID i ime artikla
- Zamijeniti polje listom

Liste

- ArrayList
- LinkedList
- Vector
- Stack



Zadatak za vježbu

Kulinarski show

Napravite sustav za jedan kulinarski show.

- U kulinarskom showu se natječe 10 natjecatelja. Ocijene za jela daju tri sudca.
- Natjecatelj ima ime i prezime i identifikacijski broj.
- Sudac također ima ime i prezime te identifikacijski broj.
- Natjecanje se sastoji od 7 krugova. U svakom krugu natjecatelji kuhaju po izboru jedno jelo iz jedne od pet kategorija: hladno predjelo, toplo predjelo, juha (juha ne spada u topla predjela), glavno jelo te desert. (Npr. Natjecatelj broj 6 je u krugu 3 kuhao desert).

Zadatak za vježbu

- Svaki od tri sudca svakom natjecatelju daje ocjenu od 1 do 10 te na kraju svakog kruga jedan natjecatelj ispada. Također, u svakom krugu natjecatelj koji ima najviši zbroj ocjena dobiva posebnu nagradu, zvjezdicu. U slučaju da dva natjecatelja imaju najniži jednaki broj bodova, ispada onaj koji ima manje zvjezdica a ako imaju jednak broj zvjezdica, ispadaju oboje. U slučaju da dva natjecatelja imaju najveći jednaki broj bodova, oboje dobivaju zvjezdicu.
- Primijetite da kada se dešava situacija jednakih bodova, broj krugova se može promijeniti (Na kraju u finale ide 3 natjecatelja).

Zadatak za vježbu

- Korisniku trebaju biti dostupne slijedeće informacije nakon natjecanja:
 - Prosječni broj bodova svakog natjecatelja (Npr: Natjecatelj 3, bodovi po rundama: 8,2,6,4 prosjek: 5), nije potrebna informacija broja bodova za svaku rundu.
 - Broj koliko puta se koja kategorija jela kuhala(Npr. Juha: 12, TP:16,HP:8,GJ:21,Desert:3)
 - Prosječna ocjena koju je svaki sudac dao(Prosjek svih ocjena u svakom krugu za svakog kuhara, Npr. Sudac 2, prosječna dana ocjena 5.9)