

HomeWork_W7_1

Mihkel Ploompuu TARpe23

1) Kirjuta 2-3 lausega (oma sõnadega!) mida tähendavad järgnevad mõisted ning kuidas/kus neid kasutatakse:

a) class (in programming) b) class constructor c) object d) method overloading

a) Class on programmeerimises on hea koht kuhu teha methodid, et main oleks puhtam ja selgem. Classe kutsutakse mainis välja.

b) Konstruktori nimi on alati sama nimi, mis klassil. konstruktor on klassi liige. See on klassis olev meetod, mis käivitatakse klassiobjekti loomisel.

c) Objekt on põhimõtteliselt mälupekk. Programm võib luua palju sama klassi objekte neid saab salvestada kas nimega muutujasse või massiivi või kogusse.

d) võib klassis olla kaks või enam meetodit, millel on sama nimi, kuid erinevad numbrid, tüübid ja parameetrite järjekord – seda nimetatakse meetodi ülelaadimiseks.

2) Pane kirja millised 3 omadust (nimisõna, kirjeldavad objekti) ja millised 3 tegevust (tegevus, mida objekt teeb) võiksid sinu arvates olla järgmistel objektidel:

a) Robottolmuimeja b) Käsiaag c) Korstnapühkija d) Teetass

a) Omadused: Tegevused:

Andurid Tolmuimemine

Harjad Navigeerimine

Rattad Puhastamine

b) Omadused: Tegevus:

Terav Trimmimine

Käepide Lõikamine

Hambad Lihtsustatud

c) Omadused: Tegevus:

Hari Pühkimine

Vardad Puhastamine

Rakmed Kontrollimine

d) Omadused:

Sang

Äär

Põhi

Tegevus:

Transportimine

Hoidmine

Ammutama