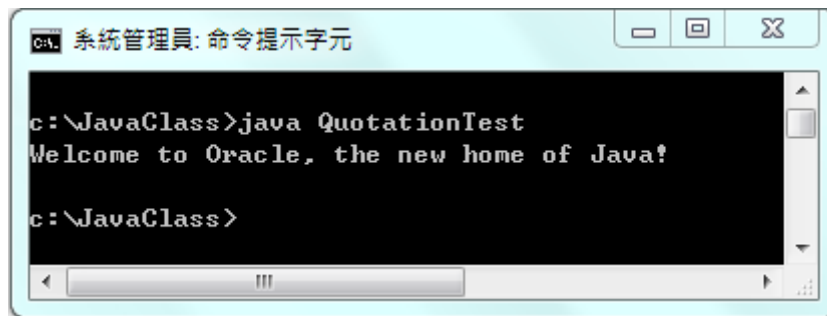


程式練習

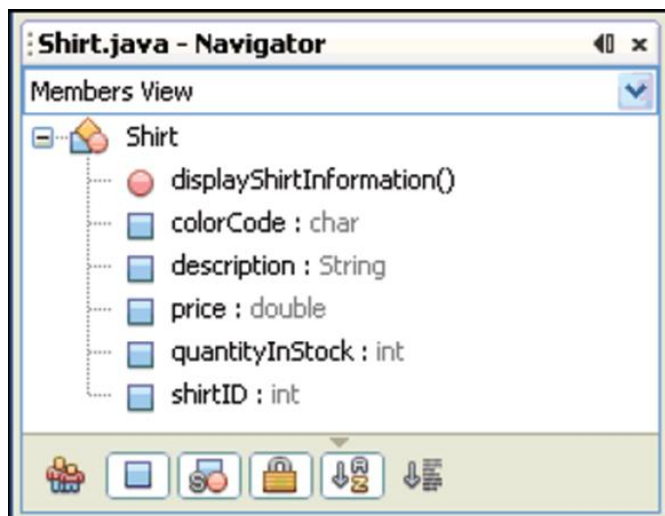
1. 以物件導向方式改寫 HelloWorld 專案，Greeting.java 中 greet() 方法負責問好，主類別 TestGreeting.java 建立 Greeting 物件，呼叫 greet() 方法問好，編譯並執行主類別 TestGreeting.java
2. 使用 Turtle 套件，繪製圖案
3. 改寫 Quotation.java 程式，提供 display() 方法內容，供 QuotationTest.java 程式使用。執行結果如下：



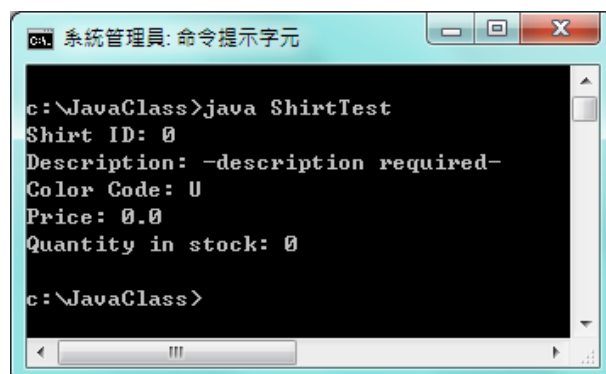
```
c:\JavaClass>java QuotationTest
Welcome to Oracle, the new home of Java!

c:\JavaClass>
```

4. 撰寫 Shirt.java 類別，其屬性及方法設計如下：



並撰寫一個包含 main() 方法的主類別 ShirtTest.java，建構 Shirt 物件並列印執行結果如下，再使用屬性設定讓衣服有適當的值



```
c:\JavaClass>java ShirtTest
Shirt ID: 0
Description: -description required-
Color Code: U
Price: 0.0
Quantity in stock: 0

c:\JavaClass>
```

5. 使用文字編輯器，撰寫下面兩個程式碼，分別儲存成「Boy.java」及「HelloBoy.java」，接著使用 Javadoc.exe 工具，製作 Java API 文件，並觀察產生之文件。（於命令提示字元輸入 C:\ javadoc *.java）

```
01  /**
02      這是我的第一支 Java 程式, 一個有禮貌的男孩
03      @version 1.0
04      @see HelloBoy
05      @author Sean Cheng
06  */
07  public class Boy {
08      /**男孩的姓名屬性*/
09      public String name = "大雄";
10      /**男孩的年齡屬性*/
11      public int age = 10;
12      /**男孩的建構子*/
13      public Boy(){
14      }
15      /**男孩向人問好, 並介紹自己*/
16      public void greet(){
17          System.out.println("你好!!!我是" + name);
18          System.out.println("我今年" + age + "歲!");
19      }
20  }
```

```
01  /**
02      HelloBoy 程式, 測試男孩向人問好
03      @version 1.0
04      @see Boy
05  */
06  public class HelloBoy {
07      /**程式的進入點*/
08      public static void main(String [] args) {
09          Boy boy = new Boy();
10          boy.greet();
11      }
12  }
```