

@author: Shada Al-Wakkal, Git:Shada12354

Sammanfattning

Färgkod: variabel, funktion, loop & modul.

Denna session övar på objektorienterad design samt arv. Viktiga begrepp är polymorfism, arv och överlagring (overriding).

Kod

POLYMORPHISM

- Basklass **Team** skapas med en metod `is_best()` som inte har någon faktisk implementation (pass). Sedan skapas två underklasser, **Real_Madrid** och **Barcelona**, som båda ärver från **Team**-klassen. I dessa underklasser har metoden `is_best()` överskridits för att returnera olika svar ("Yes" och "No").

ARV & POLYMOPRHISM

- Basklass **Human** skapas med metoder `greet()` och `ask()` (som inte är implementerade). En underklass **Person** ärver från **Human** och har en extra egenskap `nickname` samt en metod `speak()` som skriver ut hälsningen med smeknamnet.

ARV & ÖVERLAGRING (OVERRIDING)

- Basklass **Calc** skapas med grundläggande matematiska operationer. Två underklasser, **MiniCalc** och **MiniCalcV2**, ärver från **Calc**. I **MiniCalc** överlagras metoden `perform_operation()` för att välja en operation baserat på den givna parametern och sedan utföra beräkningen. I **MiniCalcV2** överlagras även de matematiska operationerna (`addition()`, `subtraction()` och `multiplication()`) samt `perform_operation()` för att hantera tre operatorer istället för två.