

# ProgTask7 harjutus

## ÜLESANNNE 1

a)klass (programmeerimises)

Kindel määratud plaan mis täidab selles sees oleva käskluse kui see on välja kutsutud.

using System ; **deklareerib klassi**

public class **Bank deklareerib public klassi**  
{

Console.WriteLine("Hello World"); **A**

**Ülesanne mis klass on määratud teha**

}

## b) klassi konstruktor

Spetsiaalne meetod mis kasutakse klassis automaatselt iga kord, kui klassi eksemplar luuakse.

Näide:

```
Class One
```

```
Konstruktor
```

```
Public One() { }
```

```
}
```

```
//konstruktori kasutamine
```

```
One obj = new One();
```

c) objekt

Objekt on kasutaja määratud plaan mis esineb klassis näide on A vastuses.

#### d) meetodite üleslaadimine

Oluline omadus programmeerimise mis viitab võimaluse meetodi ümber määratleda rohkem kui ühel kujul. Kasutaja iseeneselt saab rakendada endale kaks või enam funktsiooni sama nimega C#, et üle koormata.

## ÜLESANNE 2

### TEGEVUS

#### A) Tolmuimeja –

Kontrollib puhtust.

Kalkuleerib liikumis suunda.

Kontrollib kas aku on täis.

#### B) Käsisaag –

Paneb ketta energia jõul ringi käima.

Kontrollib kas kasutaja on pannud selle tööle või  
lülitanud välja.

Saeb teatud objekti mis kasutaja kindlaks  
määranud.

#### C) Korstnapühkija –

Vaatab üle tellimust.

Läheb kohale.

Vaatab üle olukorra.

Tegutseb.

#### D) Teetass –

Hoiab soojust kui on kuum jook

Hoiab vedeliku anumast

Hoiab ennast tasakaalus kui on võimalik

## NIMISÕNA

A) Tolmuimeja –

Hallikas metalli värv.

Harjad alumisel osas.

Liikumis sensorid.

B) Käsisaag –

Valge ja Roheline muster.

Hallikas sae osa.

Piisavalt terav, et teha oma tööd.

C) Korstnapühkija –

Must ülikond.

Tahmane.

Vanusest keskealine.

D) Teetass –

Valge.

Sinised lille mustrid millel on omapärane Hiina stiil.

Portselanist tehtud.

