

Лекция 5

Обектно ориентирано програмиране. Класове, полета, методи.

Задача за домашно:

Създайте клас Computer, който представя компютър.

Класът да има следните полета:

`year` – числова стойност, показваща годината на производство

`price` – числова стойност (не е задължително да е цяло число), показваща цената на компютъра

`isNotebook` – булева стойност – дали компютърът е преносим или не

`hardDiskMemory` – числова стойност за размера на хард диска

`freeMemory` – числова стойност, показваща размера на свободната памет

`operationSystem` – текстово поле за операционната система на компютъра

Класът да дефинира следните методи:

-метод `void changeOperationSystem(String newOperationSystem)`, който сменя стойността на полето `operationSystem` със стойността, подадена като параметър.

-метод `void useMemory(double memory)`, който намалява свободната памет (`freeMemory`) със стойността, подадена като аргумент.

Ако стойността на аргумента е по-голяма от свободната памет, извежда съобщение `"Not enough free memory!"`

Да се създаде клас ComputerDemo, с `main` метод.

В рамките на `main` метода да се създадат 2 обекта от тип Computer.

Да се зададат стойности на всеки от компютрите за `year`, `price`, `hardDiskMemory`, `freeMemory`, `operationSystem`. Нека единият компютър да е лаптоп. На единия от двата компютъра да се задели памет 100 (чрез метода `useMemory`), а на другия - да се смени операционната система (чрез метода `changeOperationSystem`), след което да се изведат на екрана всички полета на двата компютъра.