

Temat projektu: Prosta reprezentacja działania abstrakcji w języku Java

Zespół: Natalia Babinska, Władysław Besarab, Vladyslav Veshnevskyi

Plik Geometric.java – autor Natalia Babinska

Pliki Rectangle.java, Square.java – autor Vladyslav Veshnevskyi

Pliki dla testów RectangleTest.java, SquareTest.java – autor Władysław Besarab

Plik Geometric.java – to klasa abstrakcyjna, która reprezentuje figurę z dwoma stronami, ma trzy różne konstruktory oraz dwie metody do obliczania pola oraz obwodu figury

Pliki Rectangle.java i Square.java – dwie klasy dziedziczące po Geometric.

Klasa Rectangle ma trzy konstruktory, które wywołują super metodę (tzn., konstruktor klasy Geometric), oraz dwie nadpisane (@override) metody do obliczania pola oraz obwodu prostokąta.

Klasa Square.java ma jeden konstruktor, dwie nadpisane metody do obliczania pola oraz obwodu kwadratu oraz metodę do otrzymania długości strony.

Plik RectangleTest.java zawiera 4 metody dla testowania klasy Rectangle.

W pierwszej metodzie sprawdzamy czy pierwsza z podanych stron (2 i 4) jest równa 2

W drugiej metodzie sprawdzamy czy druga z podanych stron (2 i 4) jest równa 4

W trzeciej metodzie sprawdzamy czy obwód prostokąta ze stronami 2 i 4 jest równe 12

W czwartej metodzie sprawdzamy czy pole prostokąta ze stronami 2 i 4 jest równe 8

Plik SquareTest.java zawiera również 4 metody dla testowania klasy Square.

W pierwszej metodzie sprawdzamy czy strona kwadratu jest równa 2

W drugiej metodzie sprawdzamy czy inna strona kwadratu jest równa 2

W trzeciej metodzie sprawdzamy czy obwód kwadratu jest równy 8

W czwartej metodzie sprawdzamy czy pole kwadratu jest równe 4