

Въведение в ООП

Класове и обекти
Конструктор

<https://digitalrazgrad.org>

<https://digitaltargovishte.org>

Емилиян Кадийски

Задача 1

Направете клас Monument (статуя), който има полета: name, height, material и flowersAmount. Метод clearMonument() - отпечатва текст, че сме почистили статуята. И метод putFlower(String flowerType), при който увеличаваме полето flowersAmount с 1. Паметниците имат лимит от 30 цветя и ако станат повече от 30 отпечатваме съобщение, че няма място и НЕ добавяме ново цвете.

Добавете и метод printInfo(), който отпечатва информация с всички полета на класа.

Класът трябва да има 2 конструктора: без параметри и с параметри. Създайте 2 обекта на класа и експериментирайте с всички методи на класа.

Задача 2

Направете клас Mountain (планина), който има поне 3 полета и поне 2 метода. В единия метод използвайте цикъл по избор. Добавете 2 конструктора към класа и допълнителен метод printInfo(), който отпечатва информация за всички полета.

Създайте поне 2 обекта на класа.

Задача 3

Направете аналогия между клас и обект в контекста на:

а) спорт

б) търговия

Trainings @ Digital Razgrad & Digital Targovishte

- Digital Razgrad
 - <https://digitalrazgrad.org>
 - <https://facebook.com/digitalrazgrad.org>
 - digitalrazgrad.slack.com
- Digital Targovishte
 - <https://digitaltargovishte.org>
 - <https://facebook.com/digitaltargovishte.org>
 - digitaltargovishte.slack.com

