

# 3. Наследяване. Капсулация

Домашно

<https://digitalrazgrad.org>

<https://digitaltargovishte.org>

Емилиян Кадийски

# Задача 1

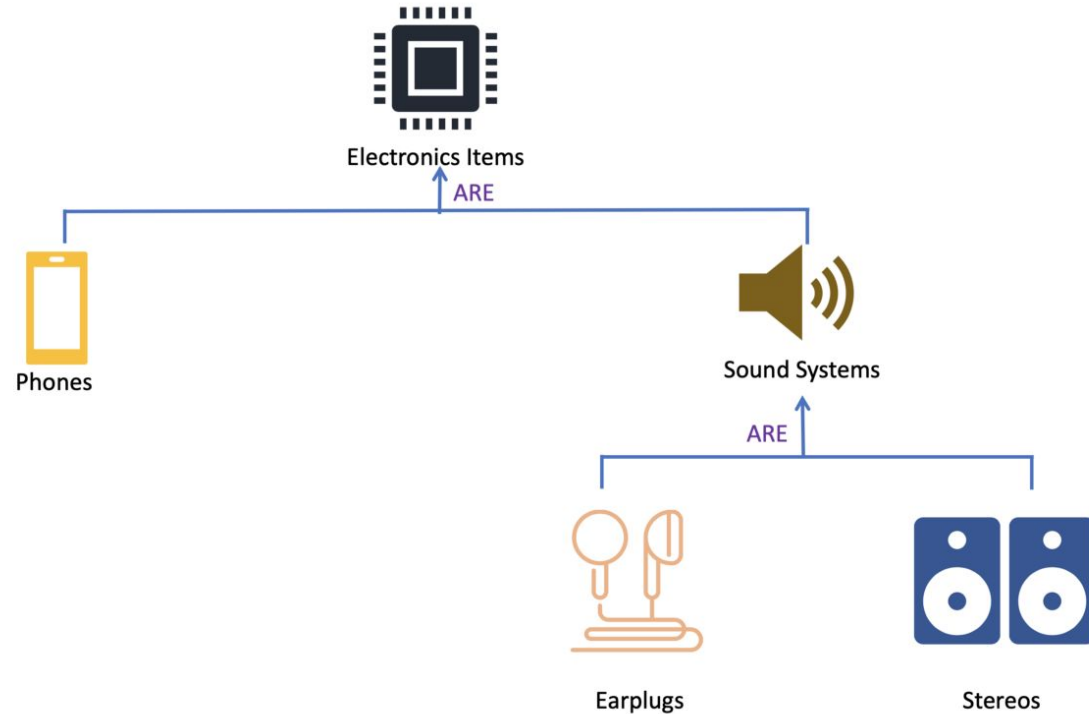
Използвайки подходящи нива на достъп (`private` / `protected` / `public`), направете клас `Building` с полета: адрес, дължина, ширина, височина, цена и има ли соларни панели. С методи: `paint(String color)` - боядисвам, `furnish(String furniture, int price)`. Тези методи променят цената на сградата. Направете клас `House`, който наследява `Building` и има полета: вид покрив, размер на двор (в квадратни метри). Както и метод: `slantMeadow()` - кося ливада. Добавете `Getters` & `Setters`.

Направете клас `Block`, който наследява `Building` и има полета: брой етажи, има ли асансьор. Както и метод: `termallsolation()`.

Използвайте подходящи нива на достъп, `Getters` и `Setters` за всички класове. Преценете има ли нужда някои методи да са `private`?

Създайте по 2 обекта на класовете `House` и `Block`, тествайте всички методи.

# Задача 2



Представете следната йерархия с ООП класове - трябва да имате общо 5 класа. Като във всеки клас имате поне по 2 полета и 1 метод. Добавете конструктори по подразбиране и конструктор с параметри. Използвайте подходящи нива на достъп и getters & setters.

# Задача 3

Направете аналогия между понятието наследяване 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](https://digitalrazgrad.slack.com)
- Digital Targovishte
  - <https://digitaltargovishte.org>
  - <https://facebook.com/digitaltargovishte.org>
  - [digitaltargovishte.slack.com](https://digitaltargovishte.slack.com)

