

# Objektno programiranje

## vježba 9

inheritance, interface

1. Napravite igru Japaneža za više igrača. U igri svaki igrač ima tri kovanice, od 1, 2 i 5 kuna. U svakoj ruci odabire od nula do tri kovanice i pogađa zbroj odabranih kovanica u rukama svih igrača. Igrači koji pogode zbroj dobiju po jedan bod. Igrač može biti čovjek ili kompjuter. Igra se igra dok jedan od igrača ne postigne unaprijed zadani broj bodova.

Klase koje trebate definirati:

- Game, zadužena za logiku igre
- Player, predstavlja igrača. Iz te klase izvedite dvije klase: HumanPlayer i ComputerPlayer.

2. Definirajte interface Životinja sa metodama koje vraćaju broj nogu te vrstu (string). Izvedite klase životinja: Kukac, Pauk, Ptica, te iz njih neke klase za konkretne životinje. Napišite klasu Brojac koja prima životinje (ispisuje vrstu svake dodane) i računa ukupan broj nogu svih životinja.

U glavnom programu napravite nekoliko životinja, pošaljite ih brojaču i ispišite ukupan broj nogu.

- primjer ispisa:

dodan: tarantula

dodan: zohar

dodan: vrabac

ukupno nogu: 16

Napomena: Svaku klasu stavite u posebnu datoteku i to tako da definicije klase stavljate u .h ili .hpp datoteku, a implementaciju klase u .cpp datoteku. Pomoć za to imate u dokumentu na moodlu (Kako razdvojiti klase u posebne datoteke) koji je pripremio prof. Duraković.