

Nesneye Yönelik Programlama

CENG 102 LAB 8

21 Nisan 2019

1 AMAÇ

- a. Kalıtımı öğrenme,
- b. is-a ilişkisini öğrenme,
- c. has-a ilişkisini öğrenme,
- d. Kalıtımın UML ile gösterimini öğrenme.

2 YAPILACAKLAR

- Animal
 - Animal ve Dog adlı iki farklı sınıf oluşturunuz.
Animal sınıfı eat(): “eating” yazdıran bir public methoda sahip olmalıdır.
Dog sınıfında ise tek bir public yöntemde havla(): “havlıyor...” yazdırmalıdır.
Dog sınıfı, Animaldan miras almalı.
 - Animal sınıfı eat(): “eating” yazdıran bir public methoda sahip olmalıdır.
Dog sınıfında ise tek bir public yöntemde havla(): “havlıyor...” yazdırmalıdır.
Dog sınıfı, Animaldan miras almalı.
Puppy ise Dog’dan miras almalı ayrıca weep(): ”weeping” yazdıran bir metoda sahip olmalıdır.
- ArrayList’in tüm işlevselliğine sahip bir RandomList sınıfı oluşturun.
Rastgele bir öğeyi listeden çıkaran ve döndüren ek bir metot ekleyin.
public metot RandomString ()

- Aşağıdaki UML diyagramına göre ilgili sınıfları oluşturunuz.

