

# Nesneye Yönelik Programlama

## CENG 102 LAB 4

12 Mart 2019

### 1 AMAÇ

- Sınıf ve Nesne Kavramlarını Öğrenme,
- Metotları Öğrenme
- Static değişkenleri öğrenme
- Overloading'i öğrenme

### 2 YAPILACAKLAR

- Nokta Sınıfı
  - İki Boyutlu Nokta Sınıfını oluşturunuz,
  - Gerekli attribute'leri belirleyiniz.
  - Gerekli kurucu metodu oluşturunuz,
  - getter ve setter metotlarını oluşturunuz,
  - İki nokta arasındaki uzaklığı ölçen bir metot oluşturunuz. İlkinde parametre olarak x ve y değerlerini almalı. Sonrasında bu metodu overload ediniz, yeni uzaklık metodunda parametre olarak sadece uzaklık hesaplanacak bir Nokta nesnesi olsun.
  - İki farklı Nokta nesnesinin arasındaki uzaklığı ölçen static bir metot oluşturunuz. Bu metodun yukarıdakilerden farkı nedir?
  - Benzer şekilde Nokta constructor'ını da overload ediniz. İkinci constructor'da parametre olarak tek bir Nokta nesnesi olsun.
  - Şimdi default constructor'ı çağırırsanız ne olur?
  - Birkaç Nokta nesnesi oluşturarak bu metotları deneyiniz.
  - Sistemde toplamda kaç Nokta nesnesi oluşturulduğunu otomatik nasıl belirleyebilirsiniz?

- Yukarıyı Bitirenlere

A  
ABA  
ABCBA  
ABCDcba  
ABCDEDCBA

- Yukarıdaki gibi verilen bir yüksekliğe göre bir üçgen çıktısı oluşturacak Java metodunu yazınız.