

Nesneye Yönelik Programlama

CENG 102 LAB 4

10 Mart 2019

Date Performed: 25 ŞUBAT 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.