Практика день 3 стр.124

Вариант 10

Условие

Создать объект класса Щенок, используя классы Животное, Собака. Методы: вывести на консоль имя, подать голос, прыгать, бегать, кусать.

Код программы

//Даниелян Гор Артурович 04.12.2020 Глава 4. Вариант 10  
  
public class Blinov4A10\_Puppy {  
 public static void main(String[] args) {  
  
 Dog puppy=new Dog("Sirko");  
 puppy.showName();  
 puppy.makeVoice();  
 puppy.makeBite();  
 puppy.makeJump();  
 puppy.makeRun();  
}  
}  
  
class Animal {  
 private final String name;  
  
 public Animal(String name) {  
 this.name=name;  
 }  
  
 public void showName() {  
 System.*out*.println(name);  
 }  
}  
  
class Dog extends Animal {  
  
 public Dog(String name) {  
 super(name);  
 }  
  
 public void makeJump() {  
 System.*out*.println("I'm jumping");  
 }  
  
 public void makeVoice() {  
 System.*out*.println("Bow-wow !");  
 }  
  
 public void makeRun() {  
 System.*out*.println("Running around...");  
 }  
  
 public void makeBite() {  
 System.*out*.println("Clunk...");  
 }  
}

Блок схема

Начало

Конец

public void makeBite() {  
 System.*out*.println("Clunk...");  
 }  
}

public void makeRun() {  
 System.*out*.println("Running around...");  
 }

public void makeVoice() {  
 System.*out*.println("Bow-wow !");  
 }  
  
 public void makeRun() {  
 System.*out*.println("Running around...");  
 }

public void makeJump() {  
 System.*out*.println("I'm jumping");  
 }

class Dog extends Animal {  
  
 public Dog(String name) {  
 super(name);  
 }

class Animal {  
 private final String name; public Animal(String name) {  
 this.name=name;  
  
  
 public Animal(String name) {  
 this.name=name;

Dog puppy=new Dog("Sirko");  
 puppy.showName();  
 puppy.makeVoice();  
 puppy.makeBite();  
 puppy.makeJump();  
 puppy.makeRun();

public static void main(String[] args) {

Таблица   идентификаторов

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Индетификатор | Значение | Приминение |
| String | Текст | Dog puppy=new Dog("Sirko"); |

Выполнение

