



Programování

Procvičování OOP

Procvičování OOP

- Vytvořte základní třídu "Zvíře" s vlastnostmi, jako jsou "jméno", "věk", "typ" a "barva". Poté vytvořte odvozené třídy, např. "Pes", "Kočka", "Pták" a "Ryba", a přidejte další specifické vlastnosti a metody pro každou třídu.
- Vytvořte třídu "Bankovní účet" s vlastnostmi, jako jsou "číslo účtu", "zůstatek" a "majitel". Přidejte metody pro vkládání a výběr peněz, převod peněz na jiný účet a kontrolu dostupného zůstatku.
- Vytvořte třídu "Auto", která bude mít vlastnosti jako "značka", "model", "rok výroby" a "počet najetých kilometrů". Přidejte metody pro zapnutí a vypnutí motoru, přidání kilometrů a kontrolu stavu paliva.
- Vytvořte třídu "Knihovna" s vlastnostmi jako "název knihovny", "adresa" a "seznam knih". Přidejte metody pro přidávání, odebírání a vyhledávání knih v knihovně.
- Vytvořte třídu "Student" s vlastnostmi jako "jméno", "číslo studenta", "seznam předmětů" a "průměr". Přidejte metody pro přidávání předmětů, výpočet průměru a výpis informací o studentovi.