تمرین شماره ۳ : یک سیستم مطعلق به نمایشگاه ماشین رو درست کنید که

اول : یک کلاس برای خود فروشگاه درست کنید که نام و لوکیشن و لیست اتوموبیل های موجود و لیست اتوموبیل های کرایه شده و لیست مشتری ها و رو داشته باشه و اقدامات لازم رو برای به کار گیری اینها انجام بدهید

دوم : کلاس برای اتوموبیل درست کنید که بقیه کلاس های ماشین و موتور از آن ارث بری میکنند و در آن ویژگی هایی که قراره در تمامی کلاس ها مشترک باشند مثل گرفتن اطلاعات آن , گرفتن وضعیت آنکه کرایه شده الان یا نه , و اگر کرایه شده اطلاعات فردی که کرایه کرده را چاپ کنه , وجود دارد

سوم : کلاس برای ماشین , موتور , قایق درست کنید تا از کلاس اتوموبیل ارث بری کند

چهارم : کلاس مشتری را با قابلیت هایی مثل : کرایه کردن , پس دادن کرایه , گرفتن اطلاعات کاربری و … درست کنید

پنجم : موقع ساخت ابجکت اتوموبیل ها قیمت کرایه رو بگیرید تا اگر مشتری پولشو نداشت نتونه کرایه بکنه

ششم : متودی برای واریز کردن پول مشتری درست کنید

هفتم : مشتری موقع کرایه کردن باید از یه تابع دیگری استفاده کند که لیست ماشین های موجود رو براش میاره تا بتونه انتخواب کنه و نباید بتونه اتوموبیل های کرایه شده رو کرایه کنه باز

هشتم : موقع ساخت ابجکت اتوموبیل فقط باید سال ساختو بزنه ولی ما باید طول عمر شو ذخیره کنیم

ویژگی هایی مثل اینکع اگر طرف پولش کافی نباشه نمیتونه اون خودرو رو نسبت به قیمتی که داره کرایه کنه و … رو باید هندل کنید