

به نام خدا

## فاز دوم برنامه سازی پیشرفته - cattleman

مدرس : مهندس بطحائیان

حسین لسان – 9912358034

### مقدمه

بعد از پیاده سازی فرم کلی کلاس ها، در فاز دوم باید ارث بری و چند ریختی را به برنامه خود اضافه کنیم

کلاس هایی که صفات مشترک داشته باشند همگی از یک کلاس مشترک قابل ارث بری هستند.

در بازی ما کلاس های cow, hen, sheep دارای خصوصیات مشترک هستند.

ولی نمی توان صفت مشترک برای دو کلاس دیگر – feed, money – در نظر گرفت.

### شرح پروژه

در فاز دوم یک کلاس جدید به نام animal و دارای سازنده اضافه کردیم و باید خصوصیات مشترک کلاس های قبل را دارا باشد که فرزندان این کلاس صفات کلاس پدر را به ارث می برند.

این خصوصیات شامل eat, price هستند.

هر حیوان از نظر دارا بودن صفاتی مانند قیمت و میزان مصرف علوفه مشابه سایر حیوانات است ولی از لحاظ کمی و کیفی تولید محصول با دیگر حیوانات متفاوت است.

Price قیمت حیوان و eat مقدار علوفه مورد نیاز حیوان برای تولید یک محصول است

همچنین برای همه کلاس های قبل (feed, Hen, cow, sheep, money) عملگرهای + و - سربار گذاری شده اند و بسته به کلاس، مقدار پول را افزایش و کاهش می دهند یا تعداد حیوانات را افزایش و کاهش می دهند و...

بدیهی است که main برنامه کار خاصی نمی کند.