BLM244/2044 NESNE YÖNELİMLİ PROGRAMLAMA

ARASINAV

public class Person
{... String name;}

Aynı sınıftan	Aynı paket	Farklı paket	Farklı proje

- 1. Tabloda, *Person* sınıfındaki *name* değişkenine erişilmek istenen yerler verilmiştir. Her bir durumda erişimi sağlayacak **en az özelliğe** sahip erişim belirleyiciyi ve gereken diğer işlemleri yazınız. (*Not: Soruyu C# veya Java dillerinden biriyle açıklayabilirsiniz*.)
- 2. C# dilinde;
 - a. Person sınıfından oluşturulan nesnelerden 4 tanesini içerecek bir boyutlu dizide,
 - b. Person sınıfından oluşturulan nesnelerden 4 tanesini 2'ye 2'lik matriste,

tutacak değişkenleri tanımlayınız. Dizilerin veri girişini yapınız ve bir döngü yapısı kullanarak her bir dizi elemanını ekrana yazdırınız.

```
public class Employee implements
                                         public class Engineer extends Employee {
IEmployee {
                                           public int dnumber;
     public String name;
                                           public Engineer(String n, int d) {
     public Employee(String n) {
                                                super(n);
     name=n;}
                                               dnumber=d;
     public void showDetail(){
                                         public void showDetail(){
                                         System.out.println(name+ " "+dnumber);
            System.out.println(name);
      } }
                                               } }
```

- public interface IEmployee {
 public void showDetail();
 }
 - 3. Yukarıda verilen kodlara göre,
 - a. Employee ee = new Engineer("Ayşe", 1); ee.showDetail();
 b. IEmployee ie = new Engineer("Ali", 2); ie.showDetail();
 İslemlerinin cıktıları nedir?
 - c. Yukarıdaki kodları aynı sonucu verecek C# koduna çeviriniz.
 - 4. C# dilinde oluşturulan her nesne System.Object sınıfını miras almaktadır. public class Person {String name; public Person(String n){name=n;}} sınıfında Object sınıfından miras alınan Equals(Object o) ve ToString() metotlarını override edecek kodları Person sınıfı içerisine ekleyiniz.
 - 5. Matematikte karmaşık sayı gerçek ve sanal kısımdan oluşan bir nesnedir. a ve b sayıları gerçek olursa karmaşık sayılar; z=a+ib biçiminde gösterilirler.
 - a. Karmaşık sayı nesnesinin $Complex\ c = new\ Complex(2.0,3.0)$; biçiminde oluşturulabileceği Complex sınıfını C# veya Java dillerinden birisi ile yazınız.
 - c. Complex sınıfında iki karmaşık sayının toplamını yaparak Complex veri tipinde geri döndürecek metodu yazınız.