#### BILM 102 LAB 5.1 17/03/2015

1. Araba sınıfına yapılandırıcı yazılacaktır. gazaBas ve freneBas metotları olacak. Parametre olarak basılma değeri alacaktır.

Bir Araba classı

**Private :**

* hız(int), yol(int)(o ana kadar alınan yol
* tutulacak),marka(string),renk(string)

**Yapılandırıcı:**

* Araba(hız)
* Araba(hız,yol)
* Araba(hız,yol,marka)
* Araba(hız,yol,marka, renk)

**Public:**

* setCar(a,b,c,d), örnek:  a1.setCar("Honda","Mavi",0,0);
* gazaBas(x): x kadar hızı arttıracak, x\*10 kadar yolda ilerletecek,
* freneBas(x): x kadar hızı azaltacak, x kadar yolda ilerletecek
* printCar()

mainde rastgele sayılarla hareket ettirilip, frene basılacak. x her zaman 1 ile 50 arasında rastgele sayı olacak.

1. Tarih sınıfı yapılacaktır.

**Private :**

* gün
* ay
* yıl

**Yapılandırıcı:**

* Tarih()
* Tarih(gün)
* Tarih(gün,ay)
* Tarih(gün,ay,yil)

**Public:**

* Set-get metodları
* Yazdırma metodu (09/02/2015 formatında yazdırılmalıdır.)
* İki tarihin eşit olup olmadığına bakıp eşitse true döndüren metod yazılacaktır.

 Main’de iki tarih oluşturulup rastgele değerler atanacak ve yazdırılacaktır. Daha sonra bu iki tarih eşit mi diye bakılacak ve ekrana yazılacaktır.

1. Oda sınıfı yapılacaktır.

**Private :**

* odaNo
* odaTip
* odaAlan

**Yapılandırıcı:**

* Oda()
* Oda(odaNo)
* Oda(odaNo,odaTip)
* Oda (odaNo,odaTip,odaAlan)

**Public:**

* Set-get metodları
* Yazdırma metodu

 Main’de bir nesne sınıfı üretiniz ve diğer metotları çağırınız.

1. Kuzu sınıfı yapılacaktır.

**Private :**

* hayvanAd
* hayvanSes

**Yapılandırıcı:**

* Kuzu()
* Kuzu(hayvanAd)
* Kuzu(hayvanAd, hayvanSes)

**Public:**

* Set-get metotları
* Yazdırma metodu
* ekleOlay():Koyunun ne yaptığını ekrana yazdıran bir metot yazınız.

Yemek yiyor.. Yürüyor…Uyuyor gibi

 Main’de bir nesne üretiniz ve diğer methodları çağırınız. EkleOlay metho dunu üç kere çağırınız. Her seferinde farklı sonuçlar ürettiğini test ediniz (Rastgele durum atanacak.)

1. Lamba sınıfı yapılacaktır.

**Private :**

* güc
* renk
* konum

**Yapılandırıcı:**

* Lamba()
* Lamba(güc)
* Lamba(güc,renk)
* Lamba(güc,renk,konum)

**Public:**

* Set-get metodları
* Yazdırma metodu
* Lambanın açma kapatma olayı

 Main’de bir nesne üretiniz ve diğer methodları çağırınız. Lambanın konumunu değiştiriniz. Başka bir Lamba nesne ile konumunu karşılaştırınız.

Aynı özelliklere sahip olması halinde Lambaların rengini yeşil olarak değiştiriniz.