

523232 - Object Oriented Technology 2556**กลุ่ม 2**

ชื่อ - นามสกุล.....รหัส

Lab 6 Inheritance and Polymorphism

โปรแกรมในปฏิบัติการนี้ต้องอยู่ใน package oot.lab6.group2 และใช้ NetBeans เขียนโปรแกรม

- ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมจากโค้ดที่กำหนดให้ โดยสร้างคลาส Arsenal ให้สืบทอดจาก Team แล้วทำการสร้างคอนสตรักเตอร์เพื่อตั้งค่าแอททริบิวต์ name จากนั้นทำการ Override เมธอด printName เพื่อนำ name มาแสดงผลดังตัวอย่างผลลัพธ์

ตัวอย่างผลลัพธ์

Team name: Chelsea
Arsenal Team.

โค้ดที่กำหนดให้

```
public class Team {  
  
    protected String name;  
  
    public void printName() {  
        System.out.println("Team name: " + name);  
    }  
}  
  
public class Chelsea extends Team {  
  
    public Chelsea() {  
        this.name = "Chelsea";  
    }  
  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
    Chelsea t1 = new Chelsea();  
    t1.printName();  
  
    // เขียนโค้ดเพิ่มเติม  
}
```

2. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมจากโค้ดที่กำหนดให้ โดยสร้างคลาส Spain เพื่อแสดงผลดังตัวอย่างผลลัพธ์ แล้วอธิบายการทำงานของโปรแกรม

ตัวอย่างผลลัพธ์

No name has manager: No manager
England has manager: Roy Hodgson
Spain has manager: Vicente Del Bosque

โค้ดที่กำหนดให้

```
public class Team {  
  
    private String name;  
    private String manager;  
  
    public Team(String name, String manager) {  
        this.name = name;  
        this.manager = manager;  
    }  
  
    public String getName()      { return this.name;    }  
    public String getManager()   { return this.manager; }  
  
}  
  
public class England extends Team {  
    public England() {  
        super("England", "Roy Hodgson"); // อธิบาย (1)  
    }  
}  
  
public static void lead(Team t) { // อธิบาย (2)  
    System.out.println(t.getName() + " has manager: " + t.getManager());  
}  
  
public static void main(String[] args) {  
    Team team = new Team("No name", "No manager");  
    lead(team); // อธิบาย (3)  
  
    England englandTeam = new England();  
    lead(englandTeam); // อธิบาย (4)  
  
    Spain spain = new Spain();  
    lead(spain); // อธิบาย (5)  
}
```

เขียนอธิบายจุดที่กำหนด _____

