ଚ	P	1	19	19	1 1

523232 - Object Oriented Technology 2556	កត្ត់ឯ 1				
ชื่อ - นามสกุลรหัสร					
Lab 6 Inheritance and Polymorphism					

โปรแกรมในปฏิบัติการนี้ต้องอยู่ใน package oot.lab6.group1 และใช้ NetBeans เขียนโปรแกรม

1. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมจากโค้คที่กำหนดให้ โดยสร้างคลาส MuangThong ให้สืบทอดจาก Team แล้วทำการสร้างคอนสตรักเตอร์เพื่อตั้งค่าแอททริบิวต์ name จากนั้นทำการ Override เมธอด printTeam เพื่อนำ name มาแสดงผลดังตัวอย่างผลลัพธ์

```
<u>ตัวอย่างผ</u>ลลัพธ์
Team name: Swat Cat
This is Muang Thong United.
โค้ดที่กำหนดให้
public class Team {
    protected String name;
    public void printTeam() {
         System.out.println("Team name: " + name);
public class SwatCat extends Team {
    public SwatCat() {
         this.name = "Swat Cat";
public static void main(String[] args) {
    SwatCat t1 = new SwatCat();
     t1.printTeam();
    // เขี้ยนโค้ดเพิ่มเติม
```

2. ให้นักศึกษาเขียนโปรแกรมเพิ่มเติมจากโค้ดที่กำหนดให้ โดยสร้างคลาส Argentina เพื่อแสดงผลดังตัวอย่าง ผลลัพธ์ แล้วอธิบายการทำงานของโปรแกรม

<u>ตัวอย่างผลลัพธ์</u>

```
No name has captain: No captain
England has captain: Steven Gerrard
Argentina has captain: Lionel Messi
โค้ดที่กำหนดให้
public class Team {
    private String name;
   private String captain;
    public Team(String name, String captain) {
        this.name = name;
        this.captain = captain;
   public String getName() { return this.name;
    public String getCaptain() { return this.captain; }
public class England extends Team {
   public England() {
      super("England", "Steven Gerrard"); // อธิบาย (1)
}
public static void lead(Team t) { // อธิบาย (2)
   System.out.println(t.getName() + " has captain: " + t.getCaptain());
public static void main(String[] args) {
   Team team = new Team("No name", "No captain");
                     // อธิบาย (3)
    lead(team);
    England englandTeam = new England();
    lead(englandTeam); // อธิบาย (4)
    Argentina argen = new Argentina();
lead(argen); // ១តិបាខ (5)
เขียนอธิบายจุคที่กำหนค ____
```