Numele studentului şi grupa:

Obiectivele laboratorului

Interfețe și clase abstracte.

Elemente teoretice necesare

Înainte de a începe rezolvarea activităților de laborator propuse, trebuie să răspundeți la următoarele întrebări:

Ce este aceea o interfață în context Java?

• Ce este aceea o clasă abstractă în context Java?

Activități efective

• Familiarizați-vă cu sintaxa Java pentru specificarea interfețelor și a claselor abstracte. Apoi, luând în considerare aplicația-test pe care ați creat-o cu ocazia temei precedente, modificați-o astfel încât să conțină cel puțin o interfață și o clasă abstractă.

Ataşați la această foaie de laborator fragmentele de cod relevante (tipărite la imprimantă sau scrise de mână).

Timp de lucru: o săptămână.

Notă : se poate folosi, la alegere, unul dintre următoarele medii de programare: Eclipse (varianta preferată) sau NetBeans.