

Oefeningnr: 9

Objectieven: ontwerpen van een klasse waarbij de nadruk ligt op het implementeren van logica in de methods en het aanwenden van een object als parameter.

Aandachtspunten:

- Klassedefinitie
 - Velden, constructors en methodes
 - Parameters + een object als parameter!
 - Accessormethodes
 - Mutatormethodes
 - Conditionele statements + logische operatoren (boek p 61)
 - Commentaar
 - Grondig testen!
-

Spelen met blokjes...

Ontwerp een class "Blokje" om vlakke blokjes te modelleren. Een blokje heeft een lengte, breedte en een hoogte. De blokjes kunnen balk- of kubusvormig zijn, in dat laatste geval wanneer lengte, breedte en hoogte gelijk zijn.

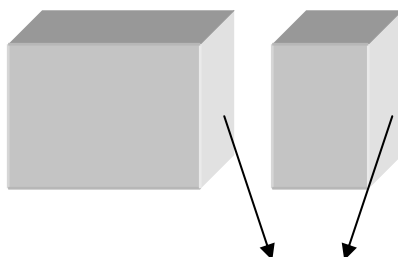
Ontwerp methodes om de inhoud en de oppervlakte van de blokjes te bepalen.

Ontwerp ook een methode genaamd "past()" die een boolean resultaat teruggeeft indien de blokjes aan elkaar kunnen gelegd worden. Twee blokjes kunnen aan elkaar gelegd worden indien ze beiden een vlak hebben waarbij de afmetingen gelijk zijn.

Voorbeeld:



In dit geval passen beide blokjes niet.



Identieke oppervlakte

In dit geval passen de blokjes wel.