## Горизонтальная линия



Практическая работа #5. Объектно-ориентированное программирование

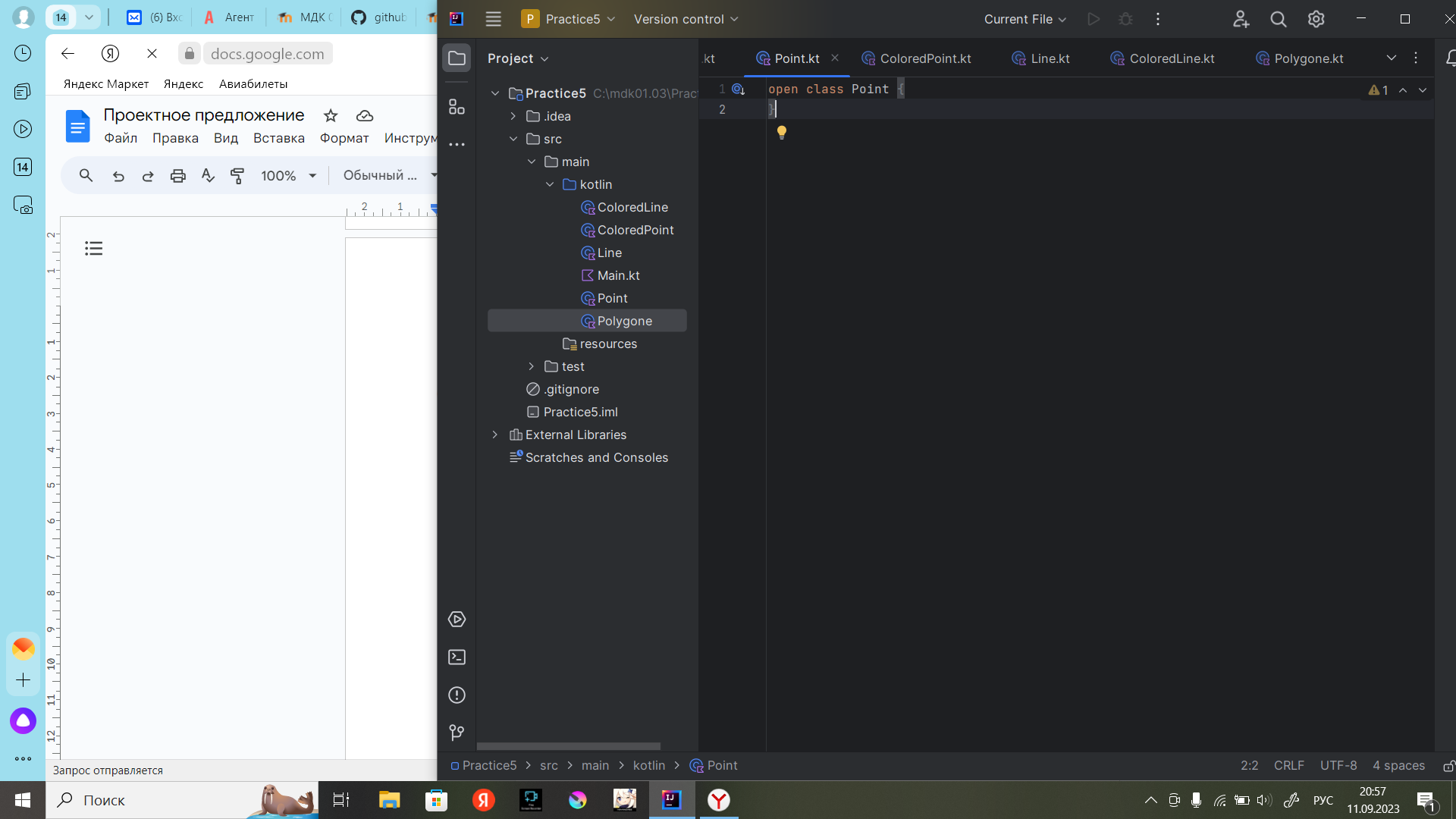
11.09.2023

**─**

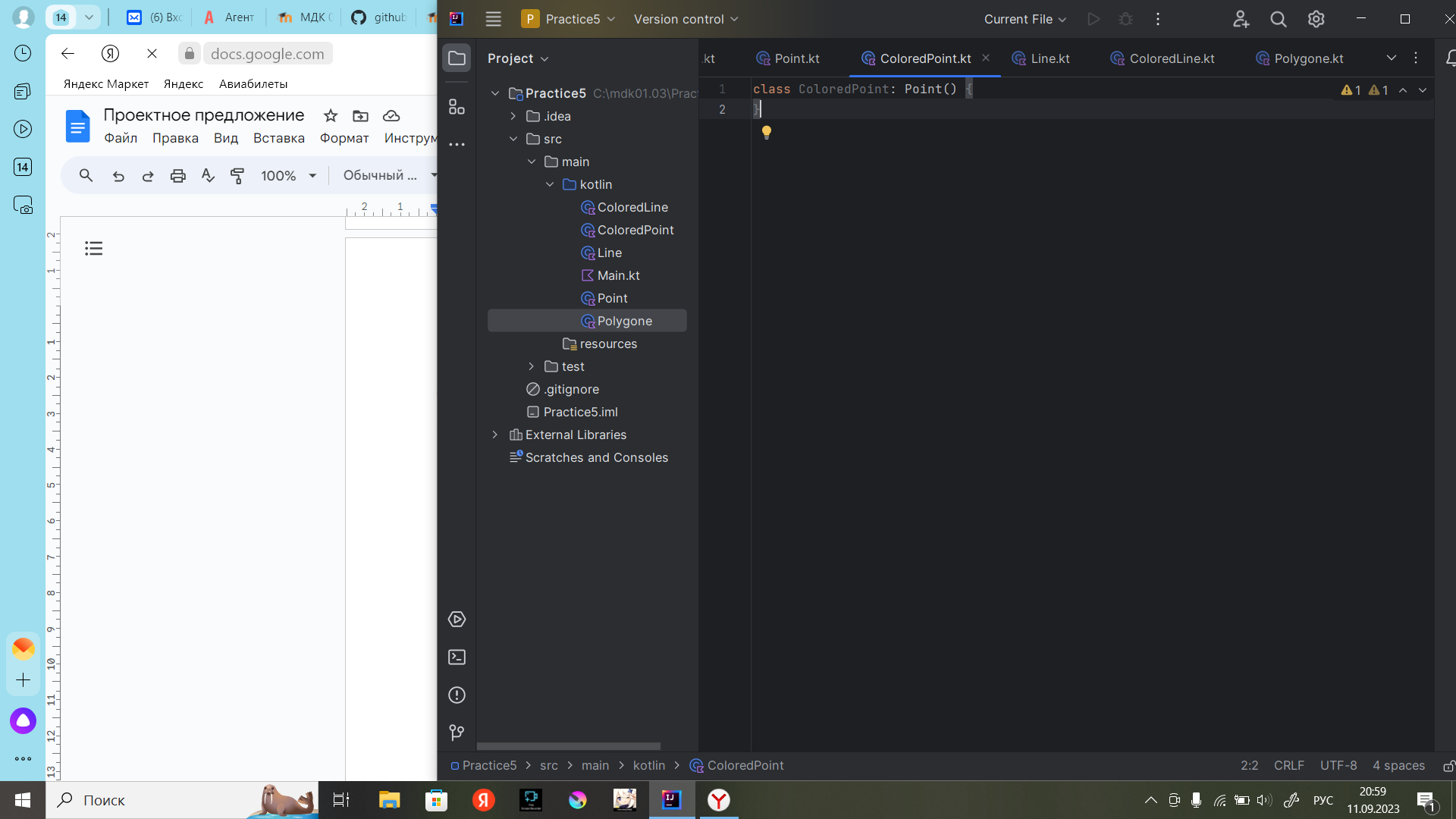
Рина

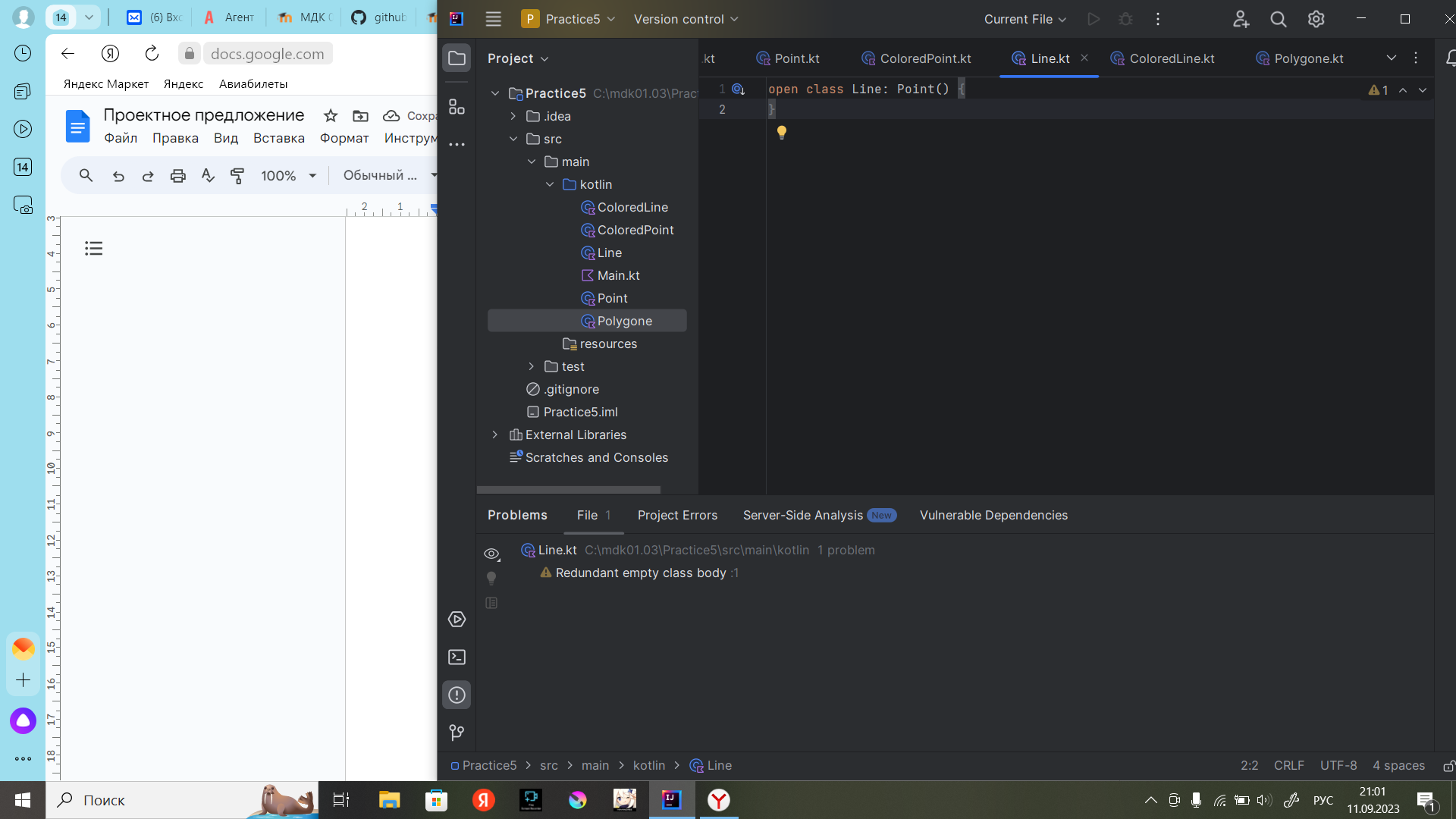
# Создание родителей и наследников

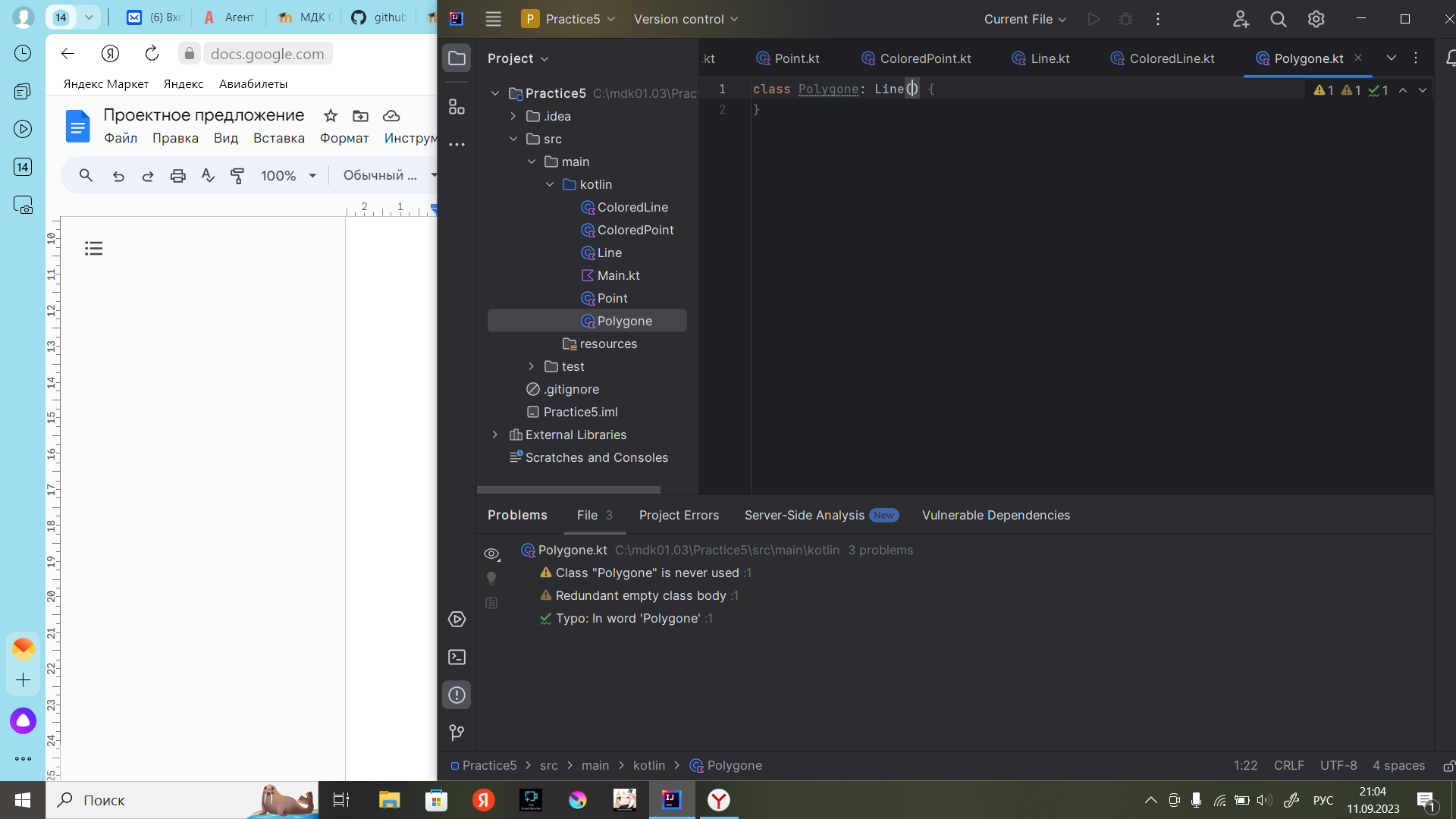
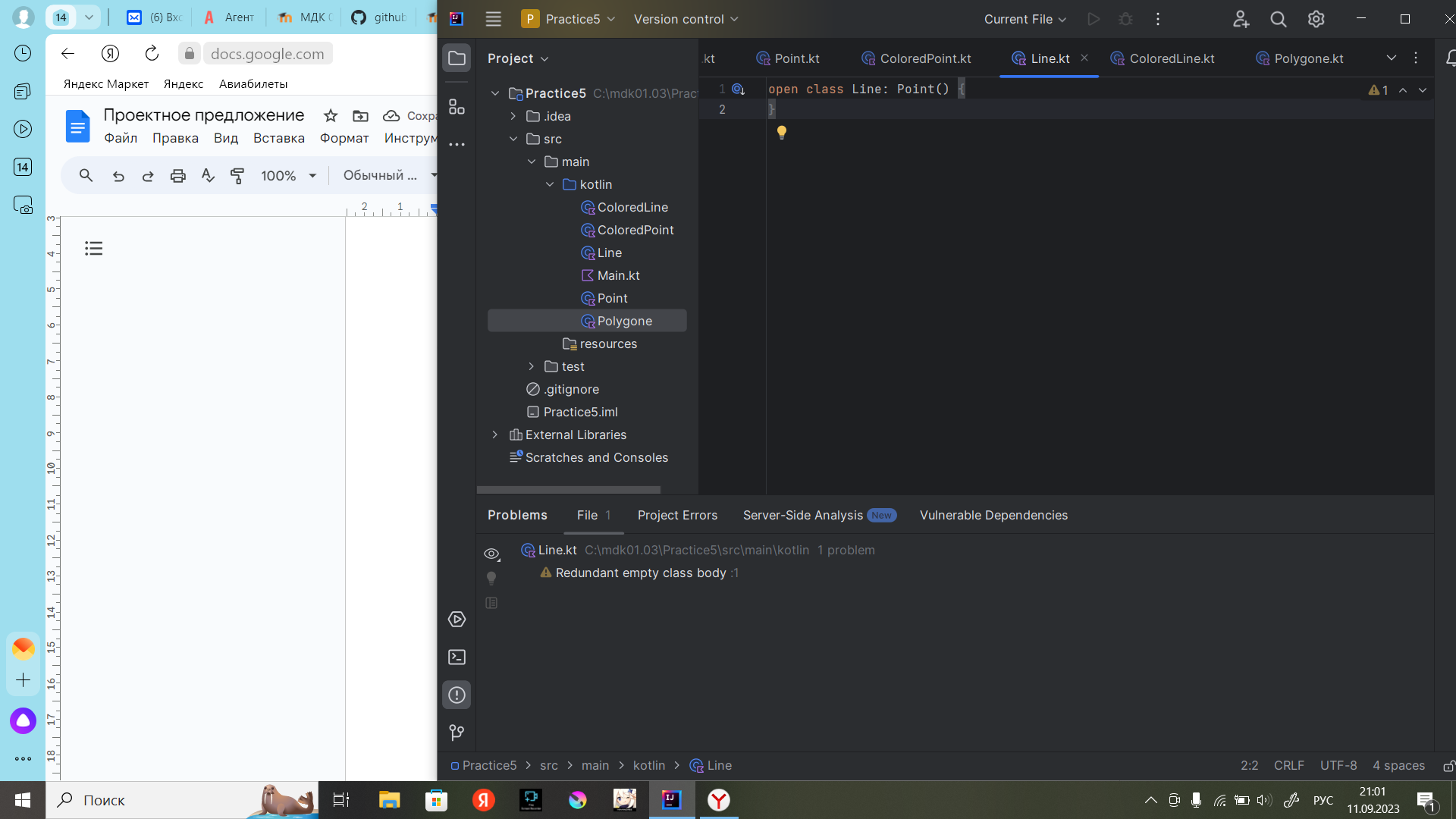
Создание класса Point и открытие для дальнейшего наследия



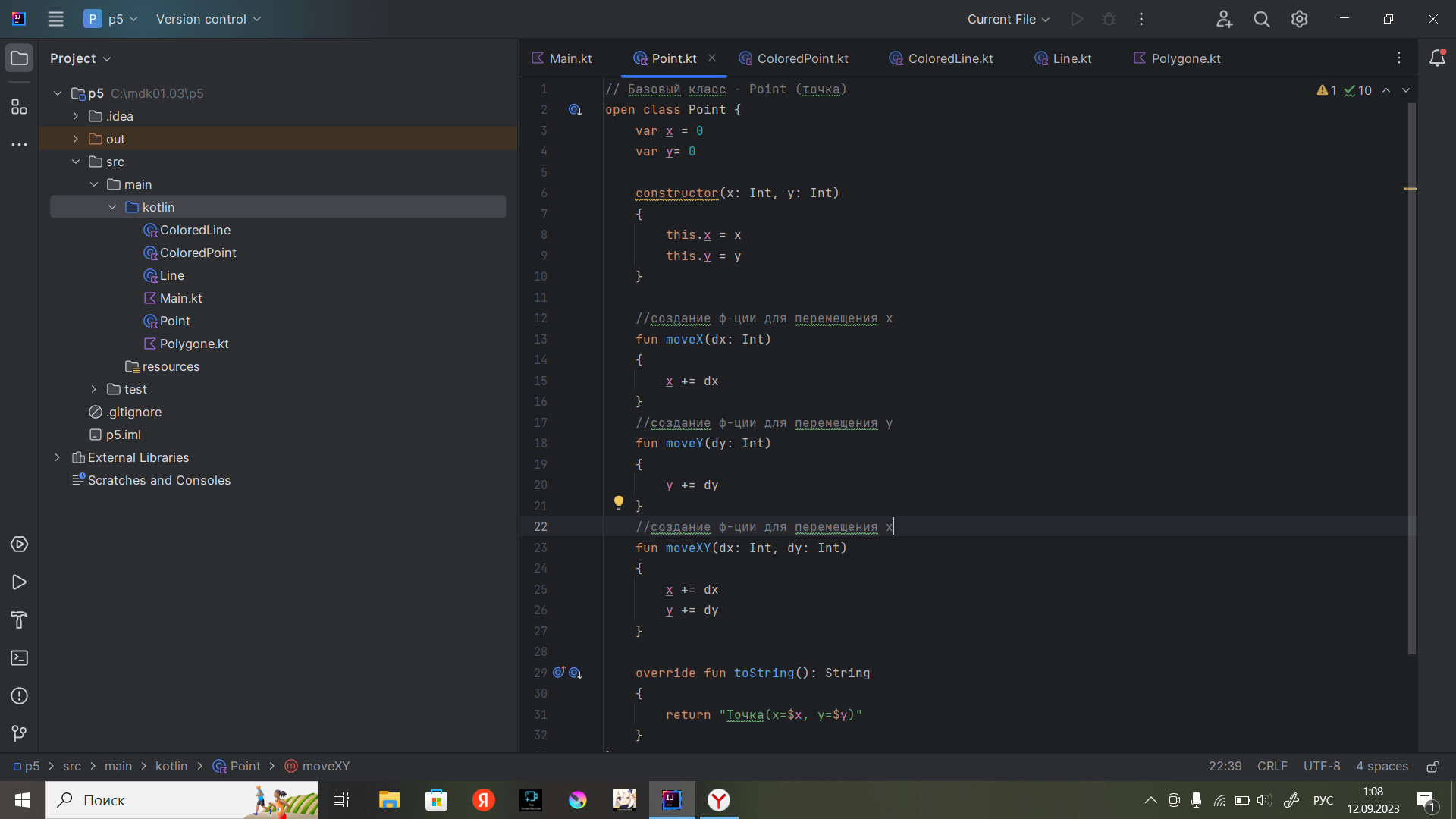
Создание классов ColoredPoint и Line на основе класса Point (используя принцип ооп - наследование)

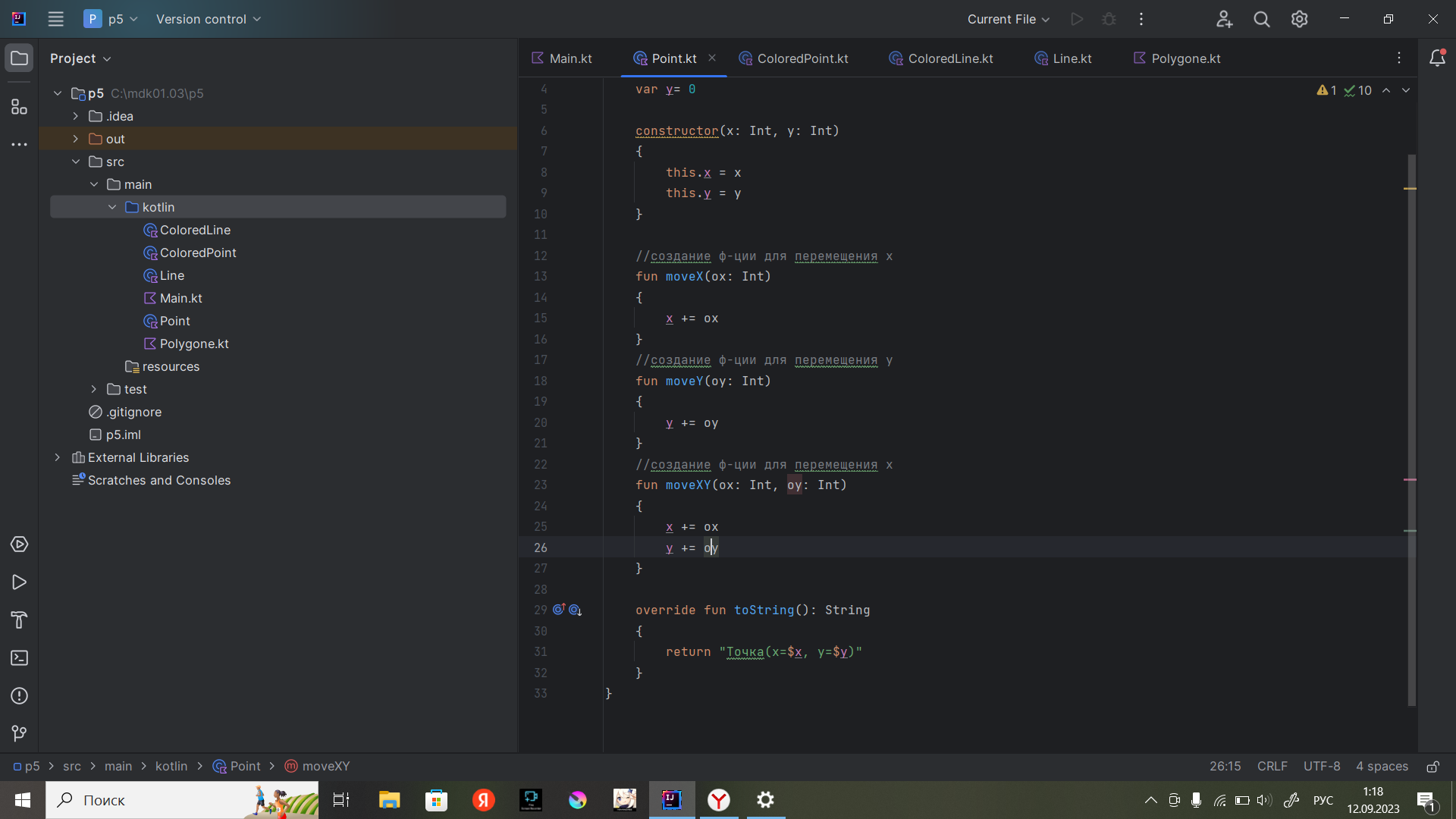


Создание классов ColoredLine и Polygone на основе класса Line



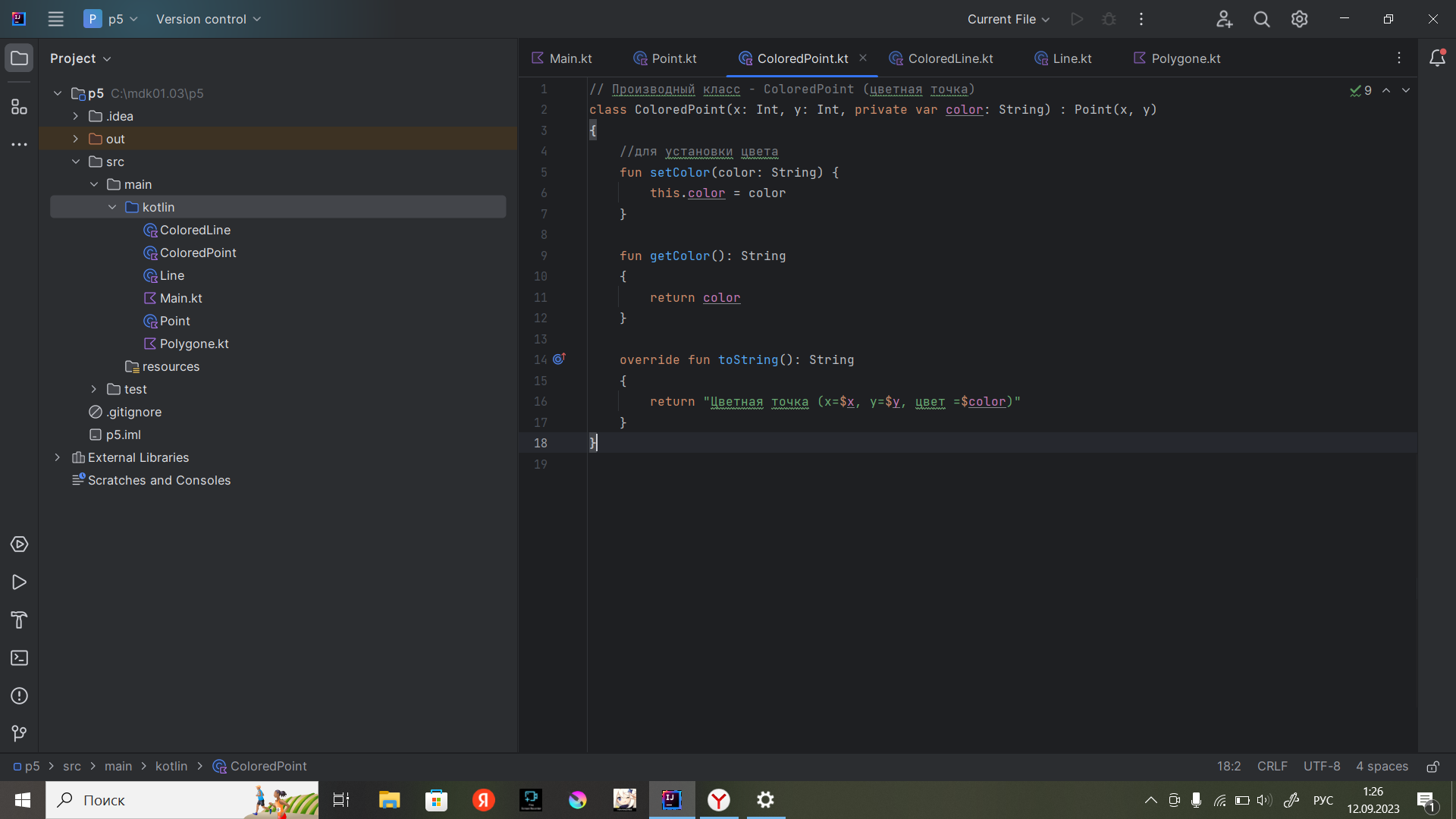
**Класс Point**

После создания класса Point необходимо задать переменные х и у. Далее идет создание первичного конструктора для инициализации объектов этого класса с начальными значениями свойств.

Далее создаются три функции для передвижения точек по оси: х, у, ху на определенное расстояние.

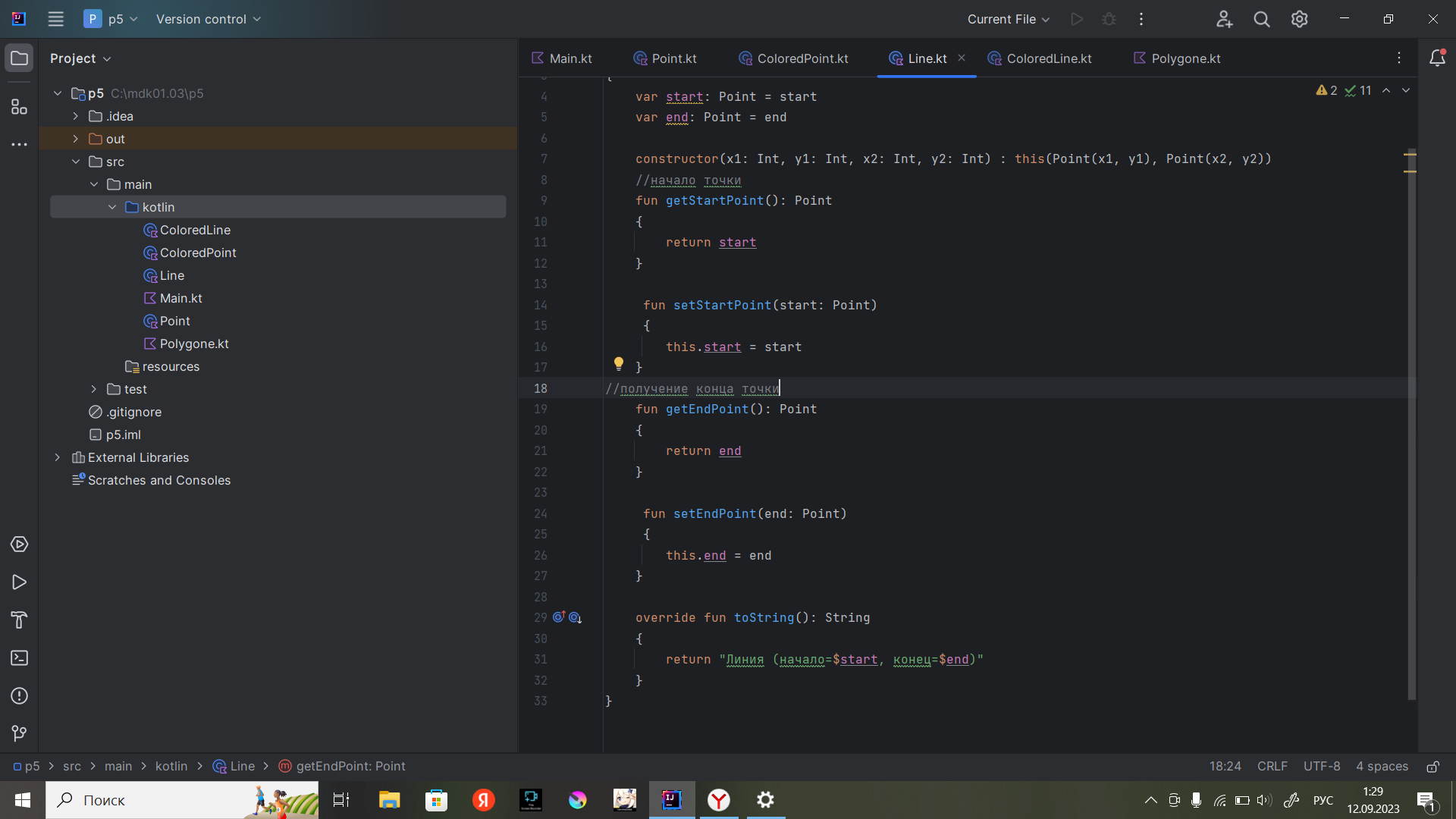
**Класс ColoredPoint**

В этом классе используются функции для установки цвета для точки.



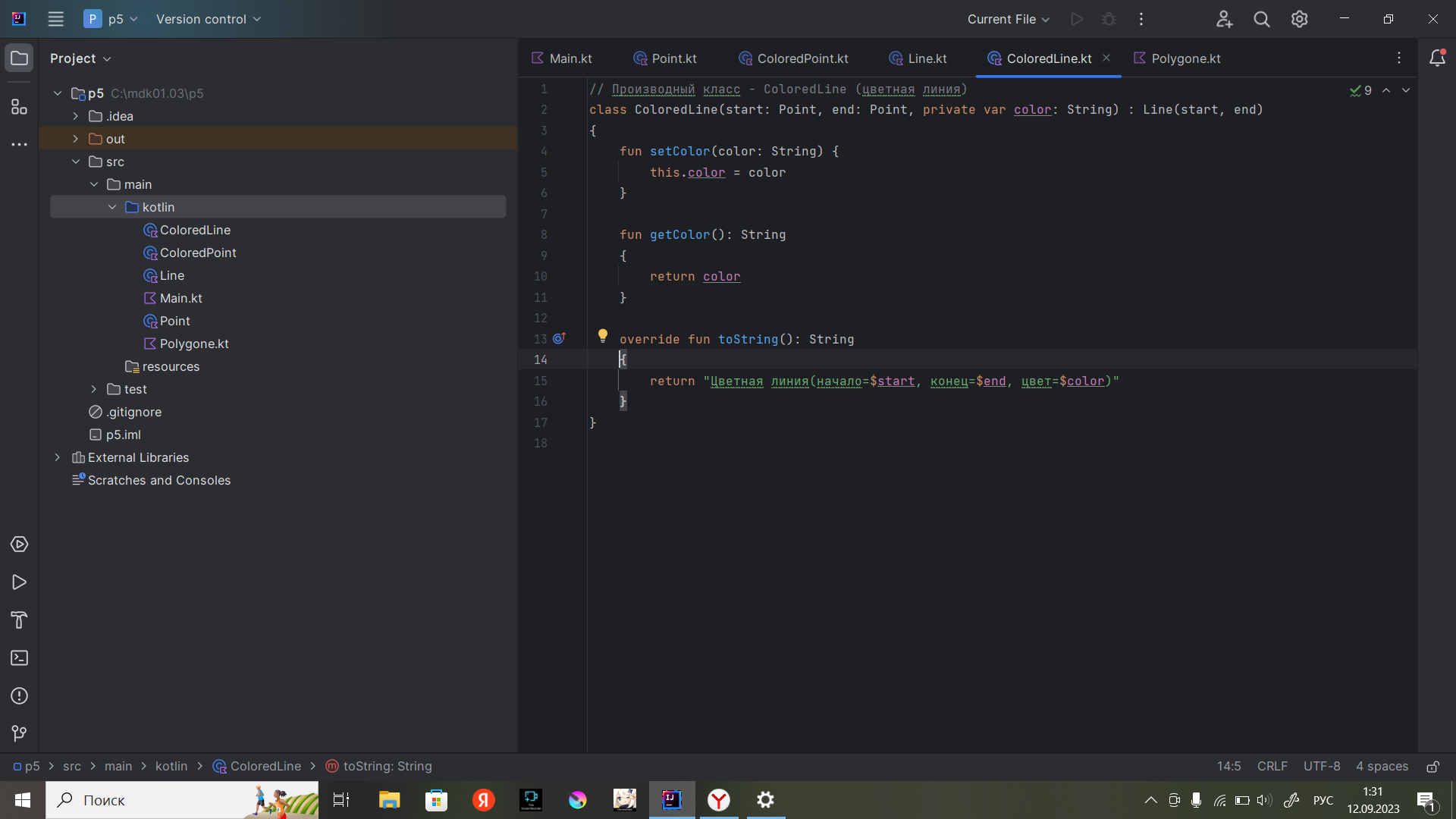
**Класс Line**

В начале создаются две переменные для начала и конца точек. Далее функции для начала и получения начала точки, тоже самое и с конечной точкой.

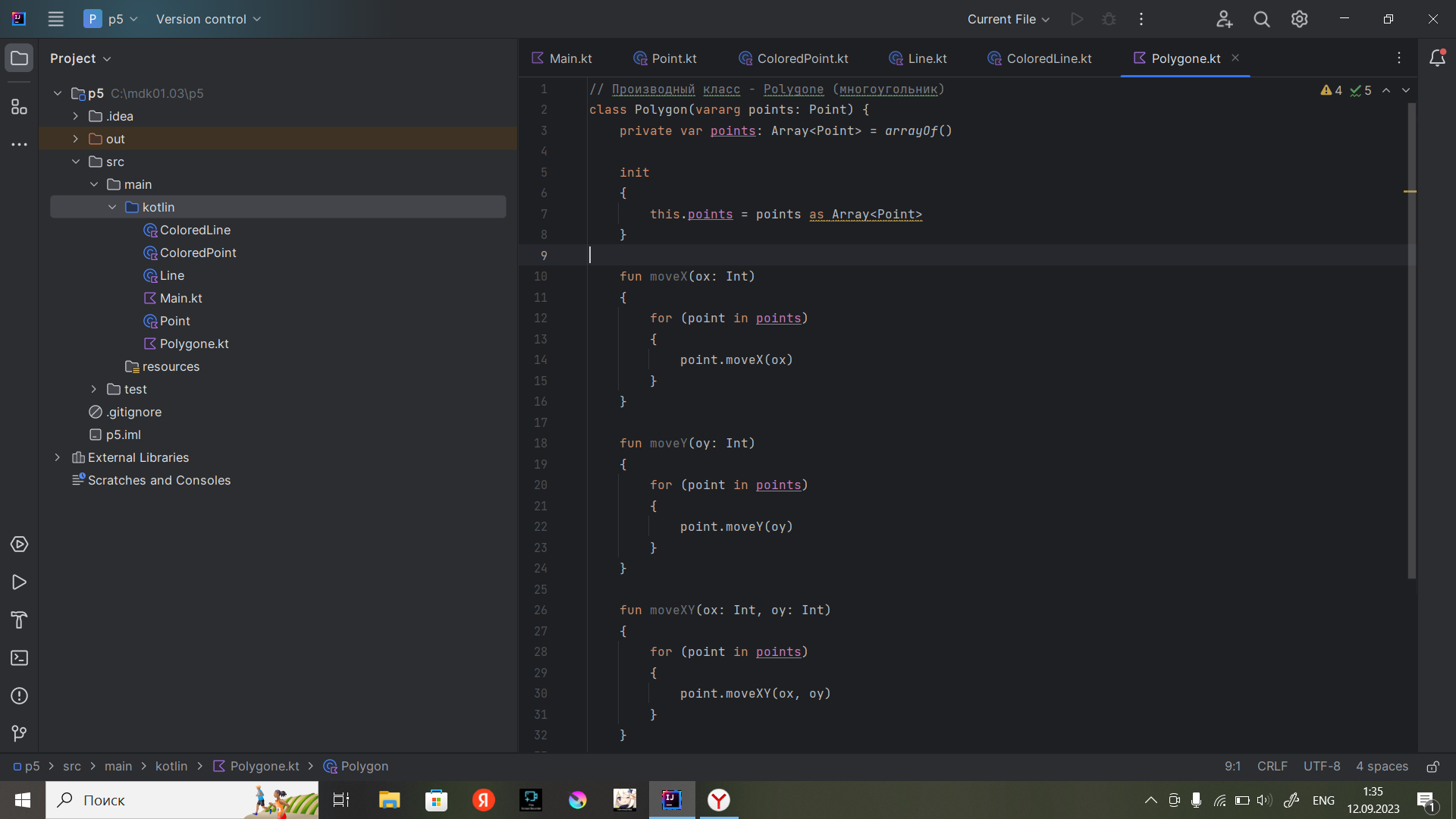


**Класс ColoredLine**

В этом классе описывается получение цвета для цветной линии.



**Класс Polygone**

Класс Polygone наследуется от класса Line, который наследовал класс Point. Содержит в себе создание трех функций с циклом for. Используются для перемещения многоугольника по необходимым осям.

**Вывод:** это все сложно.