

សំណ្ងាត្រូមប្រទួងនៃមាសទី២

1. ចូរប្រើបង្ហៀបរាង Class និង Inheritance?
 2. ចូរនិយាយពីការខុសត្រាវាង Methods និង Constructor?
 3. តើ Inheritance ជាអ្និ? មានទម្រង់ដូចមេច? លើកខាងក្រោមបញ្ជាក់។
 4. ចូរនិយាយពីការប្រើប្រាស់ This នៅក្នុង Class ព្រមទាំងលើកខាងក្រោមបញ្ជាក់។
 5. ចូរអាយុយមន់យ Overriding method?

ចម្លៀយ

- ការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ class មួយ ជាមួយនឹងការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ Inheritance តើ ការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ inheritance មានលក្ខណៈលំអិតជាងដោយក្នុងទម្រង់ Inheritance បានបង្កើតឡើ class គ្រប់មួយដែលមានលក្ខណៈព្រឹង (Superclass) ដើម្បីផ្តល់លក្ខណៈទៅខ្លួន Subclass បំពេញនូវលក្ខណៈបន្ថែមដូចតាមការណែនាំលក្ខណៈ។ ទម្រង់របស់ Inheritance Class SuperClass{

Data member;

Methods member ;

}

Class subclass extends superclass{

Data member:

Methods member:

}

Class main class{

}

2. តាតឧសភ្តារវង់ methods នៅក្នុង class និងការប្រើប្រាស់ constructor នៅក្នុង class គឺ ការប្រើប្រាស់ constructor នៅក្នុង class មិនមាន void និង return type ទេ។
 3. Inheritance គឺជាគោលការណ៍មួយក្នុងចំណោមគោលការណ៍សំខាន់ៗ ហើយបស់កម្មវិធីសំណោរបែបក្នុងព្រោះវាអាចរៀបរាយ យើងធ្វើការចំណាត់លំដាប់ច្បាក់ ម្មានឡើតវាការអាចរៀបរាយយើងបានឱ្យគឺជា class ទូទៅមួយដែលមានលក្ខណៈរួម សម្រាប់បស់អ្នមួយមានទំនាក់ទំនងត្រូវ ហើយ class នេះអាចរៀបរាយ class ធ្វើឡើតទូទៅលក្ខណៈពីរដោយគ្រាន់តែបន្ថែម នូវផ្លូវដែលជាលក្ខណៈលើសលុបលើលក្ខណៈរួមទៅរៀបរាយ class នៅជាការប្រសិទ្ធភាព។

- Inheritance មានទេសចរណ៍ទេសចរណ៍របស់ Inheritance គី

Class SuperClass{

Data member:

Methods member:

}

Class subclass extends superclass{

Data member;
Methods member;
.....}
• ຂາຍໃບ

```
1 package inheritancs;
2 class TwoDShape{
3     double width;
4     double hight;
5     void showDim() {
6         System.out.println("width and hight are"
7             +width+"and"+hight);
8     }
9 }
10 class Triangle extends TwoDShape{
11     String style;
12     double area() {
13         return width*hight/2;
14     }
15     void showstyle() {
16         System.out.println("Triangle is"+style);
17     }
18 }
19 public class intertance2 {
20
21     public static void main(String[] args) {
22         // TODO Auto-generated method stub
23         Triangle t1=new Triangle();
24         Triangle t2=new Triangle();
25         t1.width=4.0;
26         t2.hight=4.0;
27         t1.style="isosceles";
28         t2.hight=12.0;
29         t2.width=8.0;
30         t2.style="right";
31         System.out.println("Area is "+t1.area());
32         t1.showstyle();
33         t1.showDim();
34         System.out.println();
35         System.out.println("Info for t2:");
36         t2.showstyle();
37         t2.showDim();
38         System.out.println("Area is "+t2.area());
39     }
40
41 }
42 }
```

```
Console ×
<terminated> intertance2 [Java Application] C:\Users\USer\p2\pool\ri
Area is 0.0
Triangle isisosceles
width and hight are4.0and0.0

Info for t2:
Triangle isright
width and hight are8.0and12.0
Area is 48.0
```

4. និយាយពីការប្រើប្រាស់ this នៅក្នុង class :

ការប្រើប្រាស់ this នៅក្នុង class មាននឹងយុទ្ធខាងក្រោមនៃការប្រើប្រាស់បន្ទាត់របស់ខ្លួនដែលបានឈ្មោះដូច
ឡានីនិងឈ្មោះរបស់អញ្ចប់ខាងក្រោមនេះនឹងធ្វើឱ្យឈ្មោះអញ្ចប់ក្នុងបំពេញឈ្មោះរបស់អញ្ចប់ខាង
ក្រោមនេះយើងត្រូវប្រើប្រាស់ this។

5. នៅក្នុង java លក្ខណៈដែលហៅថា overriding methods គឺ នៅក្នុងលំដាប់ជាតិ class កាលណា
method មួយនៅក្នុង Subclass មានឈ្មោះ និងប្រភេទទិន្នន័យដូចគ្នាដោយនីង method នៅក្នុង
superclass របស់វានេះ methods នៅក្នុង subclass ត្រូវបានឲ្យបានលើកនៅក្នុង method នៅក្នុង
Superclass។

6.

