

សំណួរត្រៀមប្រឡងឆមាសទី២

1. ចូរប្រៀបធៀបរវាង Class និង Inheritance?
2. ចូរនិយាយពីភាពខុសគ្នារវាង Methods និង Constructor?
3. តើ Inheritance ជាអ្វី? មានទម្រង់ដូចម្តេច? លើកឧទាហរណ៍មកបញ្ជាក់។
4. ចូរនិយាយពីការប្រើប្រាស់ This នៅក្នុង Class ព្រមទាំងលើកឧទាហរណ៍មកបញ្ជាក់។
5. ចូរអោយនិយមន័យ Overriding method?

ចម្លើយ

1. ភាពខុសគ្នារវាង ការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ class មួយ ជាមួយនិងការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ Inheritance គឺ ការប្រើប្រាស់លក្ខណៈរបស់ inheritance មានលក្ខណៈលំអិតជាងដោយក្នុងទម្រង់ Inheritance បានបង្កើតនៅ class គំរូមួយដែលមានលក្ខណៈច្រើន (Superclass) ដើម្បីផ្តល់លក្ខណៈទៅឱ្យ Subclass បំពេញនូវលក្ខណៈបន្ថែមឱ្យកាន់តែលំអិត។ ទម្រង់របស់ Inheritance
Class SuperClass{
 Data member;
 Methods member ;
 }
Class subclass extends superclass{
 Data member;
 Methods member;
 }

Class main class{
 }
2. ភាពខុសគ្នារវាង methods នៅក្នុង class និងការប្រើប្រាស់ constructor នៅក្នុង class គឺ ការប្រើប្រាស់ constructor នៅក្នុង class មិនមាន void និង return type ទេ។
3. Inheritance គឺជាគោលការណ៍មួយក្នុងចំណោមគោលការណ៍សំខាន់ៗបីរបស់កម្មវិធីសំណេរបែបវត្ថុព្រោះវាអាចអោយ យើងធ្វើការចំណាត់លំដាប់ថ្នាក់ ម្យ៉ាងទៀតវាអាចអោយយើងបង្កើត class ទូទៅមួយដែលមានលក្ខណៈរួម សម្រាប់របស់អ្វីមួយមានទំនាក់ទំនងគ្នា ហើយ class នេះអាចអោយ class ផ្សេងទៀតទទួលលក្ខណៈពីវាដោយគ្រាន់តែបន្ថែម នូវអ្វីដែលជាលក្ខណៈលើសលុបលើលក្ខណៈរួមទៅអោយ class នោះជាការស្រេច។
 - Inheritance មានទម្រង់ទម្រង់របស់ Inheritance គឺ
Class SuperClass{
 Data member;
 Methods member ;
 }
Class subclass extends superclass{

Data member;
Methods member;
.....}

- ឧទាហរណ៍

```
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\
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 មានន័យថា ឈ្មោះរបស់ប៉ារ៉ាម៉ែត្រ ឬអញ្ញាតក្នុងមានឈ្មោះដូចទៅនឹងឈ្មោះរបស់អញ្ញាតខាងក្រៅនោះនឹងធ្វើឱ្យឈ្មោះអញ្ញាតក្នុងបំបាំងឈ្មោះរបស់អញ្ញាតខាងក្រៅដូចនេះយើងត្រូវប្រើប្រាស់ this ។

5. នៅក្នុង java លក្ខណៈដែលហៅថា overriding methods គឺ នៅក្នុងលំដាប់ជា class កាលណា method មួយនៅក្នុង Subclassមានឈ្មោះ និងប្រភេទទិន្នន័យដូចគ្នាទៅនឹង method នៅក្នុង superclass របស់វានោះ methods នៅក្នុង subclass ត្រូវបានលុបលើ method នៅក្នុង Superclass។

6.

