

【JAVA言語スキル講座 Step1】

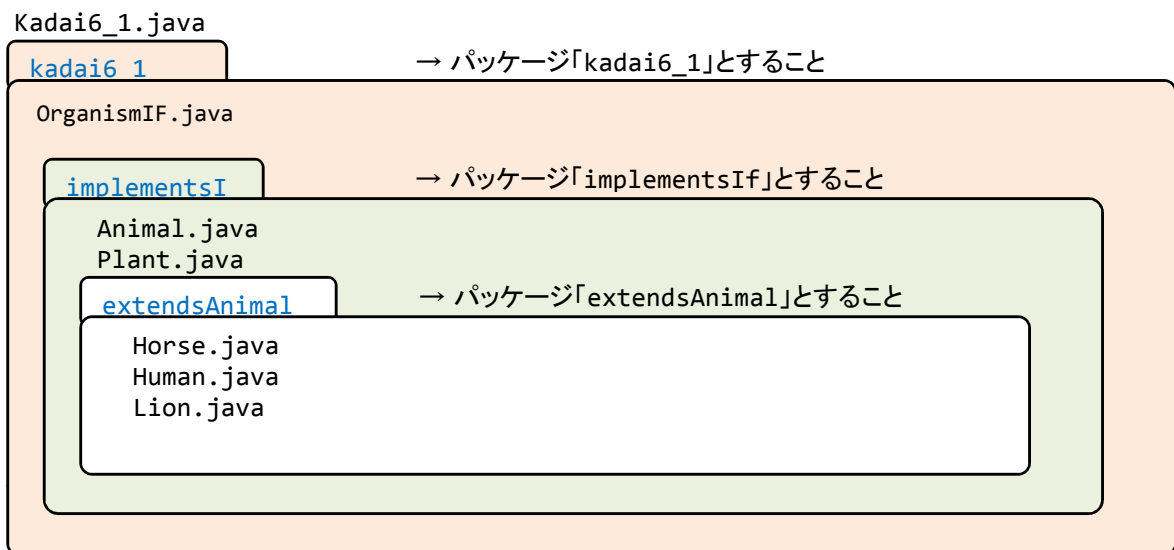
■ 課題6 ■

Eclipse上で『J1kadai6 xxxx』(xxxxは社員番号)というプロジェクトを作成し、以下のプログラムを作成すること

問題① 動物／植物間のふるまいの違いを実装する

以下の要件を満たすプログラムを作成すること。

- ・要求仕様は課題5と同じとするが、動物に加え、植物も対象とする
- ・クラスの構成は以下のようにすること



- ・OrganismIF はインターフェースとし、最低以下の抽象メソッドを持つこと
public void eatFood(int foodType);
必要に応じて抽象クラスを足してよい
- ・Animal.java / Plant.java は、インターフェースOrganismIF を実装すること
- ・植物であるPlant.java は、水以外は無反応とする
- ・Kadai6_1 は以下のメソッドを持つこと
public static void main(String args[])
public void run(OrganismIF[] organism)
main()メソッドの中で、動物、植物、ライオン、馬、人間のインスタンスを作成し、配列化した後にrun()メソッドに処理を委譲すること
- ・他の動物クラスを継承したクラスの構成は、Kadai5_1 と同じとするが、インターフェースOrganismIFを実装すること

・実行結果例を以下に示します

動物に食事を与えます。

草:動物は草を食べました。
肉:動物は肉を食べました。
水:動物は水を飲みました。

ライオンに食事を与えます。

草:ライオンは草を食べないようです。
肉:ライオンは肉を食べました。
水:ライオンは水を飲みました。

馬に食事を与えます。

草:馬は草を食べました。
肉:馬は肉を食べないようです
水:馬は水を飲みました。

人間に食事を与えます。

草:人間はワラなんか食べられるか！と文句を言ってきました。
肉:人間は 塩コショウを要求しています。渡しますか?[y|n]
>y
人間は肉をステーキにして食べました
水:人間は水を飲みました。

植物に食事を与えます。

草:
肉:
水:植物は少しずつ水を飲みました。