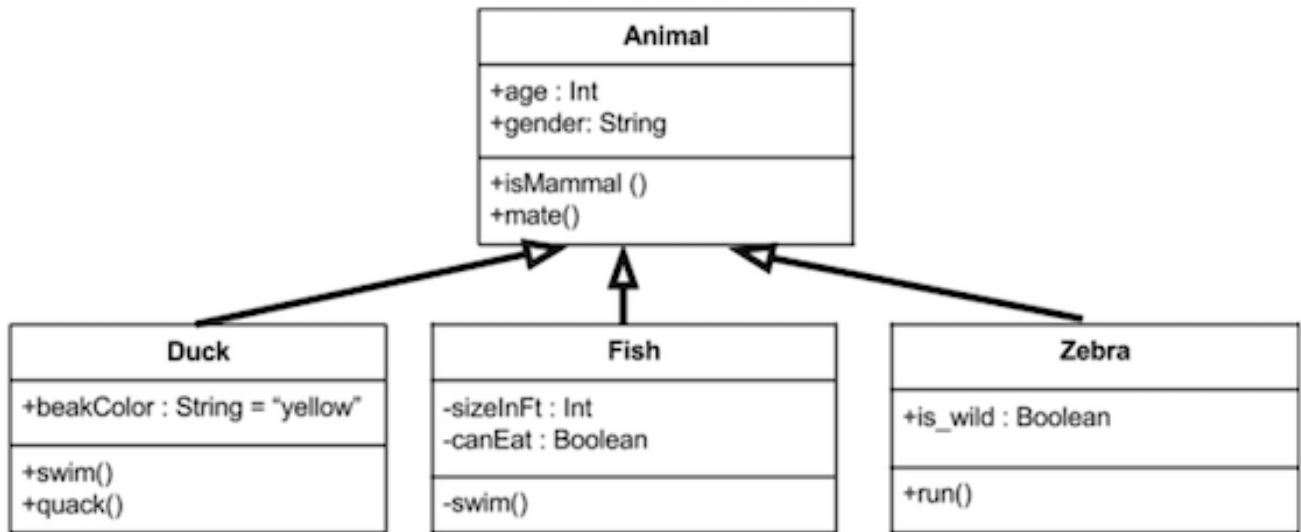


NESNEYE YÖNELİK PROGRAMLAMA LAB. 10



- Yukarıdaki UML diyagramın class'larını constructors(yapıcıları) ile birlikte oluşturunuz.
- Animal sınıfına ek olarak voice() metodu ekleyiniz ve her bir alt sınıf için bu metodu override ediniz.
- Animal sınıfına ek olarak sleep() metodu ekleyiniz. Bu metot final olarak tanımlanması gerekmektedir.
- Her bir alt sınıf için toString() metodu override edilerek [Class Name] + " " + [isMammal()] bilgisi ekrana yazdırınız.
- Çalıştırılabilir bir Main class içerisinde ArrayList yapısı kullanılarak 2 Animal, 3 duck, 2 Fish ve 4 Zebra nesnesi oluşturarak döngü içerisinde her birine ait tüm metotları ekranda kullanınız.
 - Not: Array List içeriisindeki tüm nesnelerin tanımlanma şekli;
Animal animal=new Fish(...)
Animal animal=new Animal(...)
Fish fish=new Fish(...) gibi farklı farklı olması gerekmektedir.

OBJECT ORENTED PROGRAMMING LAB 10

Create the classes of the above UML diagram with their constructors.

- Add an additional voice() method to the animal class and override this method for each subclass. Please do so.

- Add an additional sleep() method to the Animal class. This method should be defined as final is required.

- For each subclass, the toString() method is overridden and the information [Class Name] + " " + [isMammal()] print to the screen.

- Using the ArrayList structure in an executable Main class, 2 Animal, 3 duck, 2 Fish and 4 Create a Zebra object and use all the methods of each of them in the loop on the screen.

o Note: The way all objects in Array List are defined;

Animal animal=new Fish(...)

Animal animal=new Animal(...)

Fish fish=new Fish(...) should be different, like Fish fish=new Fish(...).