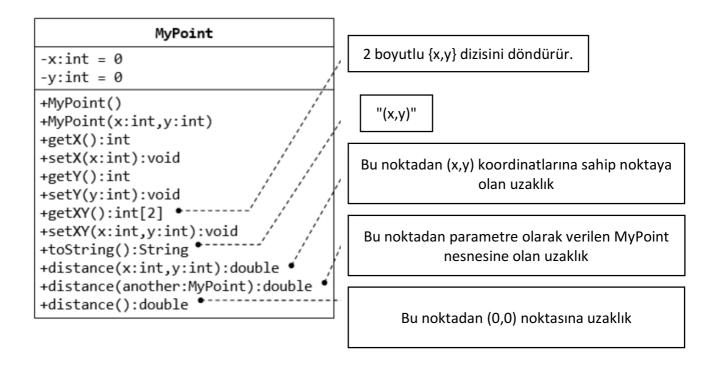
MTK467 Nesneye Yönelik Programlama Hafta 9 - Alıştırmalar

1. Aşağıdaki diagramda tanımlanan veri ve metotlara sahip, iki boyutlu bir noktayı temsil eden MyPoint isimli bir sınıf yazınız. Sınıfınızı uygun bir programla test ediniz.



 Aşağıdaki diagramda tanımlanan veri ve metotlara sahip, bir merkez ve yarıçapa sahio bir daireyi temsil eden MyCircle isimli bir sınıf yazınız. Sınıfınızı uygun bir programla test ediniz.

```
MyCircle
-center:MyPoint = (0,0)
-radius:int = 1
+MyCircle()
+MyCircle(x:int,y:int,radius:int)
+MyCircle(center:MyPoint,radius:int)
+getRadius():int
+setRadius(radius:int):void
+getCenter():MyPoint
+setCenter(center:MyPoint):void
+getCenterX():int
+setCenterX(x:int):void
                                              "MyCircle[radius = r, center = (x,y)]"
+getCenterY():int
                                            Merkezi yazdırmak için MyPoint sınıfının
+setCenterY(y:int):void
                                                  toString metodunu kullanın.
+getCenterXY():int[2]
+setCenterXY(x:int,y:int):void
                                              Bu dairenin merkeziyle parametre olarak
+toString():String
                                           verilen MyCircle nesnesinin merkezi arasındaki
+getArea():double
+getCircumference():double
                                            uzaklığı hesaplar. (MyPoint sınıfının distance
+distance(another:MyCircle):double
                                                    metodunu kullanmalısınız.)
```

3. Aşağıdaki diagramda tanımlanan veri ve metotlara sahip MyTriangle isimli bir sınıf yazınız. Sınıfınızı uygun bir programla test ediniz.

MyTriangle

- -v1:MyPoint
- -v2:MyPoint
- -v3:MyPoint
- +MyTriangle(v1:MyPoint, //
 v2:MyPoint, v3:MyPoint)
- +toString():String •
- +getPerimeter():double '
- +getTvpe():String

"MyTriangle[v1 = (x1,y1), v2 = (x2,y2), v3 = (x3,y3)]" (MyPoint sınıfının toString metodunu kullanın.)

MyPoint sınıfının distance metodunu kullanarak kenar uzunluklarını hesaplayın.

"Eskenar", "Cesitkenar" veya "İkizkenar" döndürür.