

OBJEKTUMORIENTÁLT PROGRAMOZÁS 2008.

1. GYAKORLAT

CÉL:

- Java alkalmazás készítésének lépései: szerkesztés, fordítás, értelmezés
- Egyszerű fordításidejű, illetve futásidejű hibák javítása
- Létező osztály használata: példányosítás, metódushívás

1. FELADAT:

Adott egy bankszámla osztály, készítsünk hozzá egy teszt osztályt amely a következő műveleteket végzi:

- létrehoz egy bankszámla objektumot 1000 RON összeggel
- lekérdezi az egyenleget
- betesz 500 RON-t
- kivesz 2000 RON-t
- lekérdezi az egyenleget
- kivesz 2000 RON-t
- lekérdezi az egyenleget

```
public class Bankszamla {
    private double egyenleg;

    public Bankszamla( double osszeg){
        egyenleg = osszeg;
    }

    public void betesz( double osszeg ){
        egyenleg += osszeg;
    }

    public boolean kivesz( double osszeg ){
        if( osszeg <= egyenleg ){
            egyenleg -= osszeg;
            return true;
        }
        return false;
    }

    public double getEgyenleg(){
        return egyenleg;
    }
}
```

SEGÍTSÉG:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        //KÓD
    }
}
```

Forrásállományok:

Bankszamla.java //Adott – egy típust ábrázol
Main.java //Tesztosztály, ellenőrzi a Bankszamla típust

OBJEKTUMORIENTÁLT PROGRAMOZÁS 2008.

1. GYAKORLAT

Példány létrehozása:

```
Bankszamlam szamlam = new Bankszamlam( 1000 );
```

Egyenleg lekérdezése:

```
System.out.println( szamlam.getEgyenleg() );
```

Összeg betétele:

```
szamlam.beteszes( 500 );
```

2. FELADAT:

Adott egy `Auto` osztály. Készítsen egy tesztosztályt a következő tartalommal:

- Hozzon létre egy kék színű autót.
- Jelenítse meg az autó adatait (használja a `toString()` metódust)
- Növelje az autó sebességét 120 km/h-ra
- Hozzon létre egy sárga autót és növelje a sebességét 60 km/h-ra
- Jelenítse meg az autó adatait (használja a `toString()` metódust)

```
public class Auto{
    private String szin="FEHER";
    private int sebesseg=0;

    public Auto(){
    }

    public Auto( String szin ){
        this.szin = szin;
    }

    public int getSebesseg(){
        return sebesseg;
    }

    public void novelSebesseg(){
        this.sebesseg += 10;
    }

    public String toString(){
        return szin+" "+sebesseg;
    }
}
```