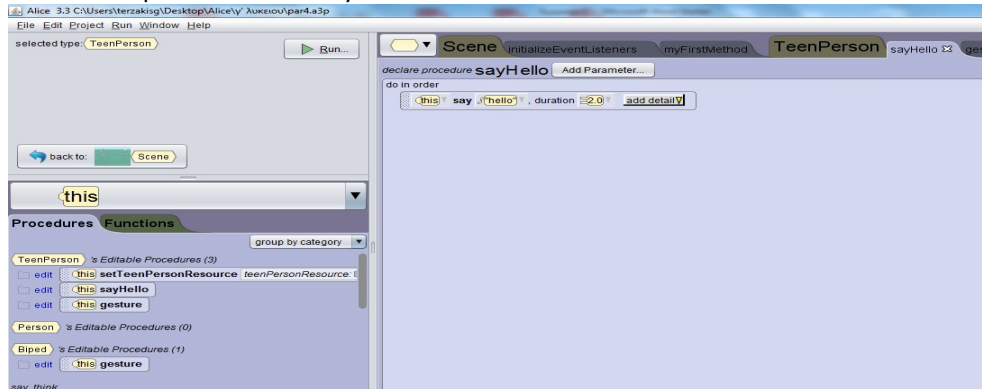


ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Ε6

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ALICE (ΜΕΘΟΔΟΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ) ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΩΝ ΜΕ ΤΟ ΙΔΙΟ ΟΝΟΜΑ ΠΟΥ ΕΦΑΡΜΟΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Φύλλο Εργασίας Ε 6

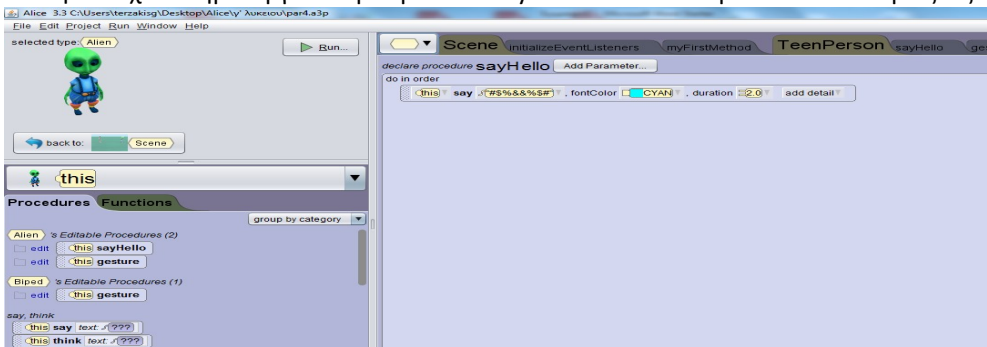
1. Εισάγουμε δύο αντικείμενα της κλάσης δίποδα (teenPerson και Marsian). Δημιουργούμε πάνω στο teenPerson μια διαδικασία sayHello.



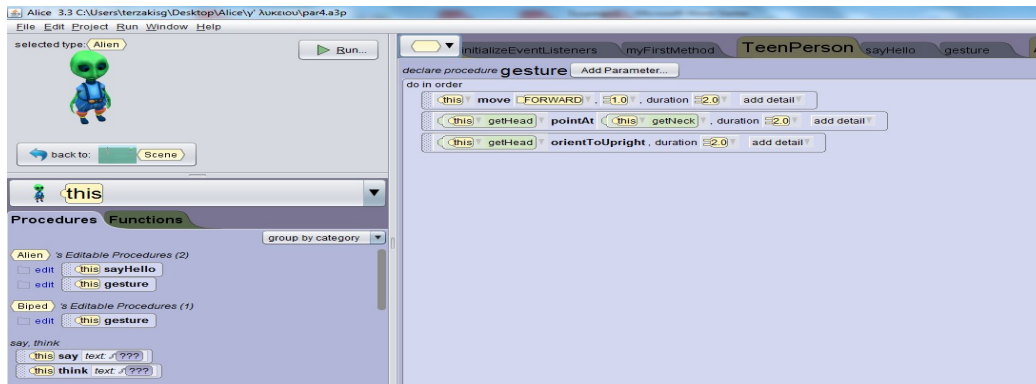
2. Δημιουργήστε πάνω στο αντικείμενο teenPerson μία ακόμη μέθοδο gesture ως εξής:



4. Στη συνέχεια δημιουργήστε μια μέθοδο sayHello στο αντικείμενο Marsian όμως ως εξής:



5. Στη συνέχεια πάνω στο αντικείμενο Marsian φτιάξτε μια ακόμη μέθοδο gesture ως εξής:



6. Στο κυρίως πρόγραμμα στην καρτέλα MyFirstMethod προγραμματίστε το αντικείμενο teenPerson σέρνοντας με τη σειρά τις παρακάτω μεθόδους του κάθε αντικειμένου στο πρόγραμμα.

A. teenPerson sayHello

B. Marsian sayHello

Γ. teenPerson gesture

Δ. Marsian gesture

7. Εκτελέστε το πρόγραμμα.

8. Απαντήστε στα παρακάτω ερωτήματα

1. Τα δύο αντικείμενα ανήκουν στην ίδια κλάση;
2. Τα δύο αντικείμενα εκτελούν την ίδια μέθοδο sayHello;
3. Τα δύο αντικείμενα εκτελούν την ίδια μέθοδο geture;
4. Τα δύο αντικείμενα γνωρίζουν το ένα τις ιδιότητες του άλλου;
5. Πως αυτό λύνεται όταν πρέπει τα δύο αντικείμενα να επικοινωνήσουν;

9. Αποθηκεύσετε με όνομα ex6.