

Αλγοριθμική και Προγραμματισμός – Εργαστήριο 10

Κλάσεις – Αντικείμενα – private - static

Άσκηση 1

Να τροποποιηθεί η Άσκηση 3 του εργαστηρίου 9 ώστε η εμφάνιση των στοιχείων των δύο αντικειμένων να γίνεται με την μέθοδο `toString()`.

Άσκηση 2

Να τροποποιηθεί η Άσκηση 1 ώστε όλα τα πεδία να είναι `private`. Δημιουργήστε τις μεθόδους `get` και `set` μέσω των οποίων θα πραγματοποιείται η πρόσβαση στα `private` πεδία.

Άσκηση 3

Να τροποποιηθεί η Άσκηση 2 ώστε το πεδίο `kodikosEpixeirhshs` να είναι `static`. Καλέστε την `setKodikosEpixeirhshs()` στην `main()`. Τι αποτέλεσμα επιφέρει η κλήση της μεθόδου σε όλα τα αντικείμενα της κλάσης `ypallhlos`;

Άσκηση 4

Να τροποποιηθεί η Άσκηση 3 ώστε ο τελικός μισθός (`telikosMisthos`) να είναι `private` πεδίο της κλάσης `ypallhlos`. Δημιουργήστε τη μέθοδο `setTelikosMisthos()` η οποία θα υπολογίζει το τελικό μισθό όπως υπολογίζεται στη μέθοδο `returnTelikosMisthos`. Διαγράψτε τη μέθοδο `returnTelikosMisthos()`. Διαγράψτε τη μέθοδο `showTelikosMisthos()`. Δημιουργήστε την μέθοδο `getTelikosMisthos()`.

Άσκηση 5

Να δημιουργήσετε την κλάση `ClassOfStaticMethods` η οποία θα περιλαμβάνει το `static` πεδίο `trexonAM` και την `static` μέθοδο `findMaxSalary` που θα δέχεται ως παράμετρο 2 αντικείμενα της κλάσης `ypallhlos` και θα εμφανίζει τα στοιχεία του υπαλλήλου με τον μεγαλύτερο μισθό. Το πεδίο `arithmosMitrowou` θα παίρνει τιμές από το `static` πεδίο `trexonAM`. Αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά που δημιουργείται ένα νέο αντικείμενο της κλάσης `ypallhlos`, θα του

αποδίδεται αυτόματα `arithmosMitrowou` από το `trexonAM` (αφού πρώτα αυτό αυξηθεί κατά ένα).

Άσκηση 6

Να τροποποιηθεί η Άσκηση 5 ώστε να δημιουργούνται 5 αντικείμενα της κλάσης `ypallhlos` και να αποθηκεύονται σε έναν πίνακα αντικειμένων.

Προσθέστε στην κλάση `classOfStaticMethods` την μέθοδο `findMaxSalaryAll()` η οποία θα δέχεται ως παράμετρο έναν πίνακα αντικειμένων της κλάσης `ypallhlos` και θα επιστρέφει τον υπάλληλο με τον μεγαλύτερο μισθό.

Προσθέστε στην κλάση `classOfStaticMethods` την μέθοδο `setTelikosMisthosAll()`, η οποία θα δέχεται έναν πίνακα αντικειμένων της κλάσης `ypallhlos` και θα βρίσκει (καλώντας την `setTelikosMisthos()`) και θα εμφανίζει τον τελικό μισθό του κάθε υπαλλήλου.

Οδηγίες κατάθεσης ασκήσεων

1. Συνδεθείτε στο URL: <http://aetos.it.teithe.gr/s>.
2. Επιλέξτε το μάθημα “Αλγοριθμική και Προγραμματισμός – Εργαστήριο X” (Όπου X ο αριθμός του εργαστηρίου του οποίου τις ασκήσεις πρόκειται να καταθέσετε) και πατήστε επόμενο
3. Συμπληρώστε τα στοιχεία σας. Πληκτρολογήστε USERNAME και PASSWORD ανάλογα με το τμήμα που παρακολουθείτε βάσει του παρακάτω πίνακα :

	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10
USERNAME	00001	00002	00003	00004	00005	00006	00007	00008	00009	00010
PASSWORD	10000	20000	30000	40000	50000	60000	70000	80000	90000	10000

4. Αν θέλετε να καταθέσετε μόνο ένα java αρχείο μη το βάζετε σε zip file. Αντίθετα, αν θέλετε να καταθέσετε περισσότερα από ένα αρχεία, τοποθετήστε τα σε ένα zip ή rar file.
5. Αν χρησιμοποιείτε NetBeans, μη στέλνετε ολόκληρο το projects. Στείλτε μόνο .java αρχεία. Θα τα βρείτε στο φάκελο `src` στο φάκελο του project σας.
6. Επιλέξτε το αρχείο που θέλετε να στείλετε επιλέγοντας “choose file” στο πεδίο FILE1 και πατήστε “Παράδοση”.