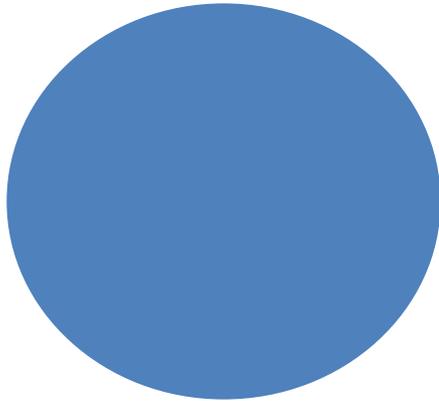


Введение в объектно-ориентированное программирование

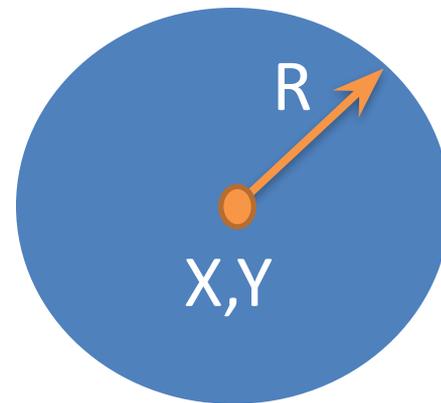
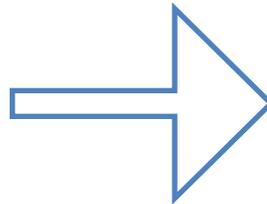
R – радиус круга;

X, Y – координаты центра
круга;

Color – цвет круга.



Draw



1 способ

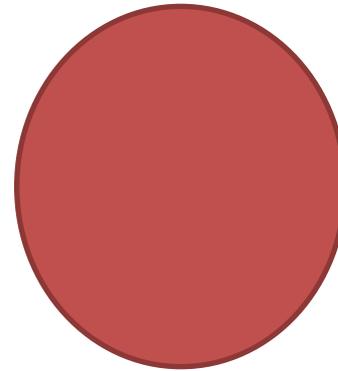


R_1 – радиус круга;

X_1, Y_1 – координаты центра круга;

Color1 – цвет круга.

Draw1

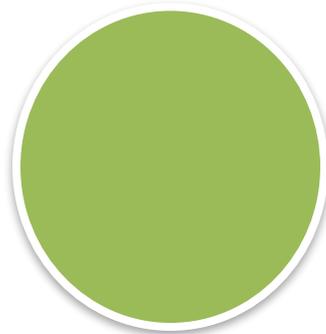


R_2 – радиус круга;

X_2, Y_2 – координаты центра круга;

Color2 – цвет круга.

Draw2



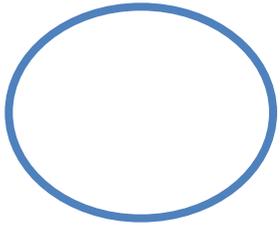
R_n – радиус круга;

X_n, Y_n – координаты центра круга;

Color_n – цвет круга.

Draw_n

2 способ

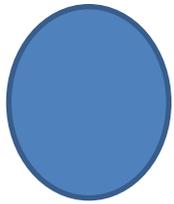


R – радиус круга;

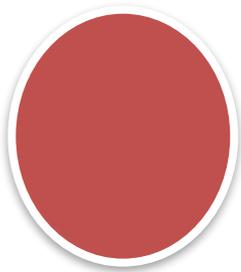
X, Y – координаты центра круга;

Color – цвет круга.

Draw



Draw1: R= x= y= color=



Draw2: R= x= y= color=

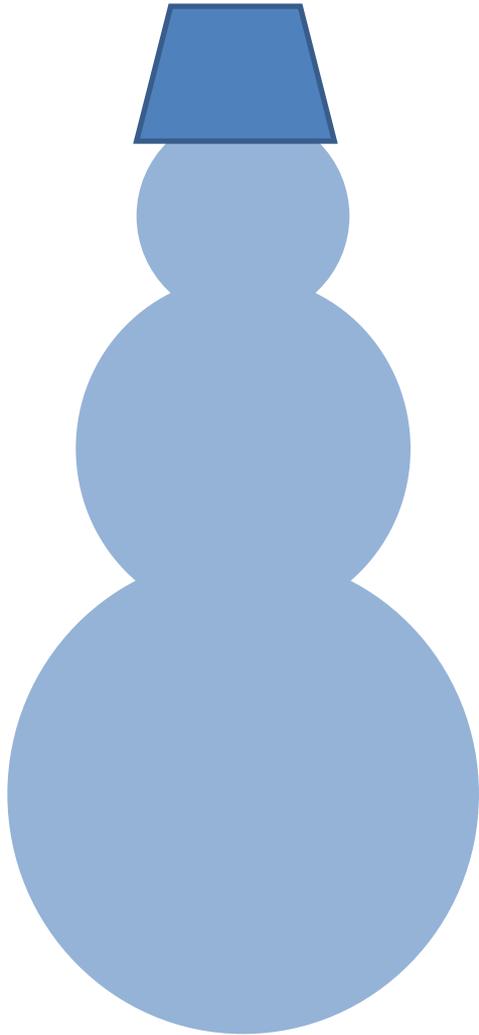
...

...

...

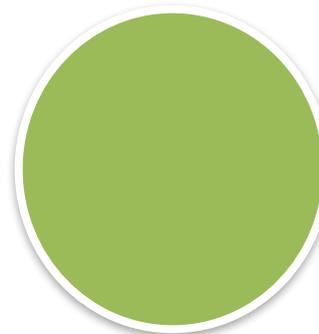
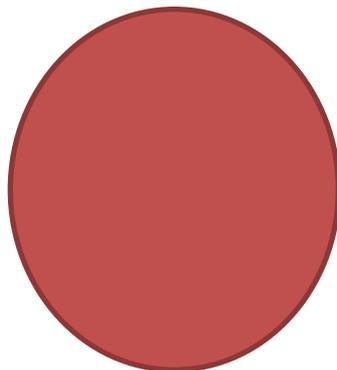
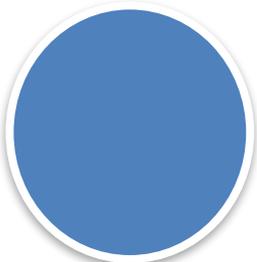
Draw_n: R=5; x=25; y=13; color=2;



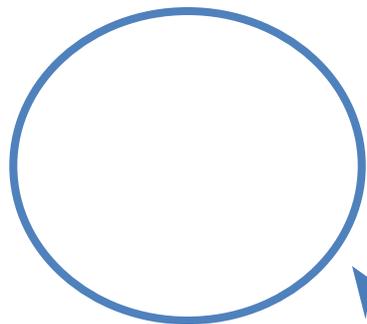


Move

ChangeColor



Экземпляры
класса



Родительский
класс

R – радиус круга;

X, Y – координаты центра
круга;

Color – цвет круга.

Свойства
объекта

МЕТОДЫ

Draw

Move

ChangeColor

ОБЪЕКТ

структурированная переменная, содержащая всю информацию о некотором физическом предмете или реализуемом в программе понятии.

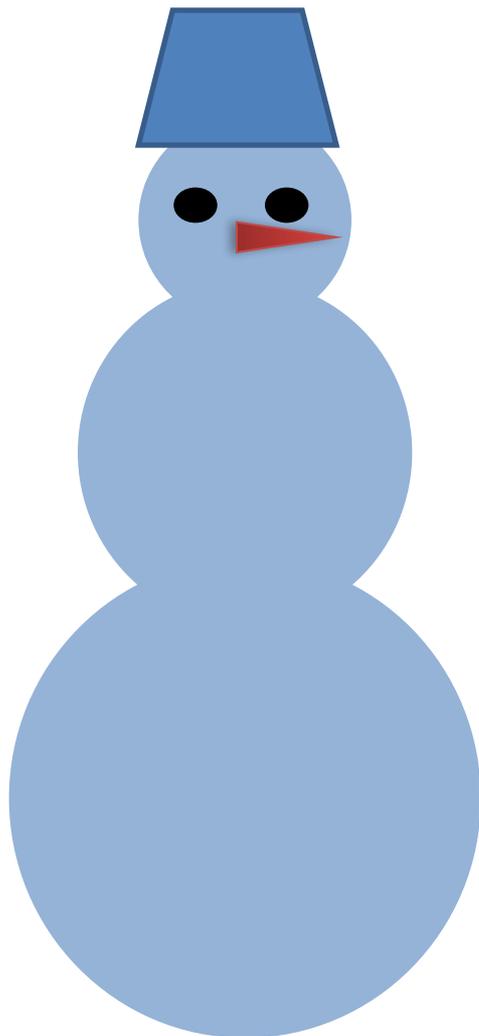
Свойства
а

*Параметры
объекта*

Методы

*Процедуры и функции,
выполняемые
объектом*

Инкапсуляция



Round

Предок –
родительский
класс

Eyes

Потомок –
дочерний
класс

Свойства

R

X

Y

Color

Методы

Draw

Move

ChangeColor

Свойства

R

X

Y

Color

Методы

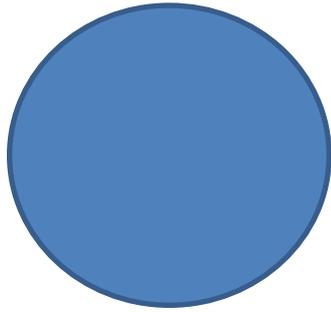
Draw

Move

ChangeColor

Blink

Наследование



Рисовать, перемещать, изменять

Round

СВЕТ



Rect

R - Радиус -

Длина

X,Y Координаты

Центра – Вершины

R – радиус круга;

X, Y – координаты
центра круга;

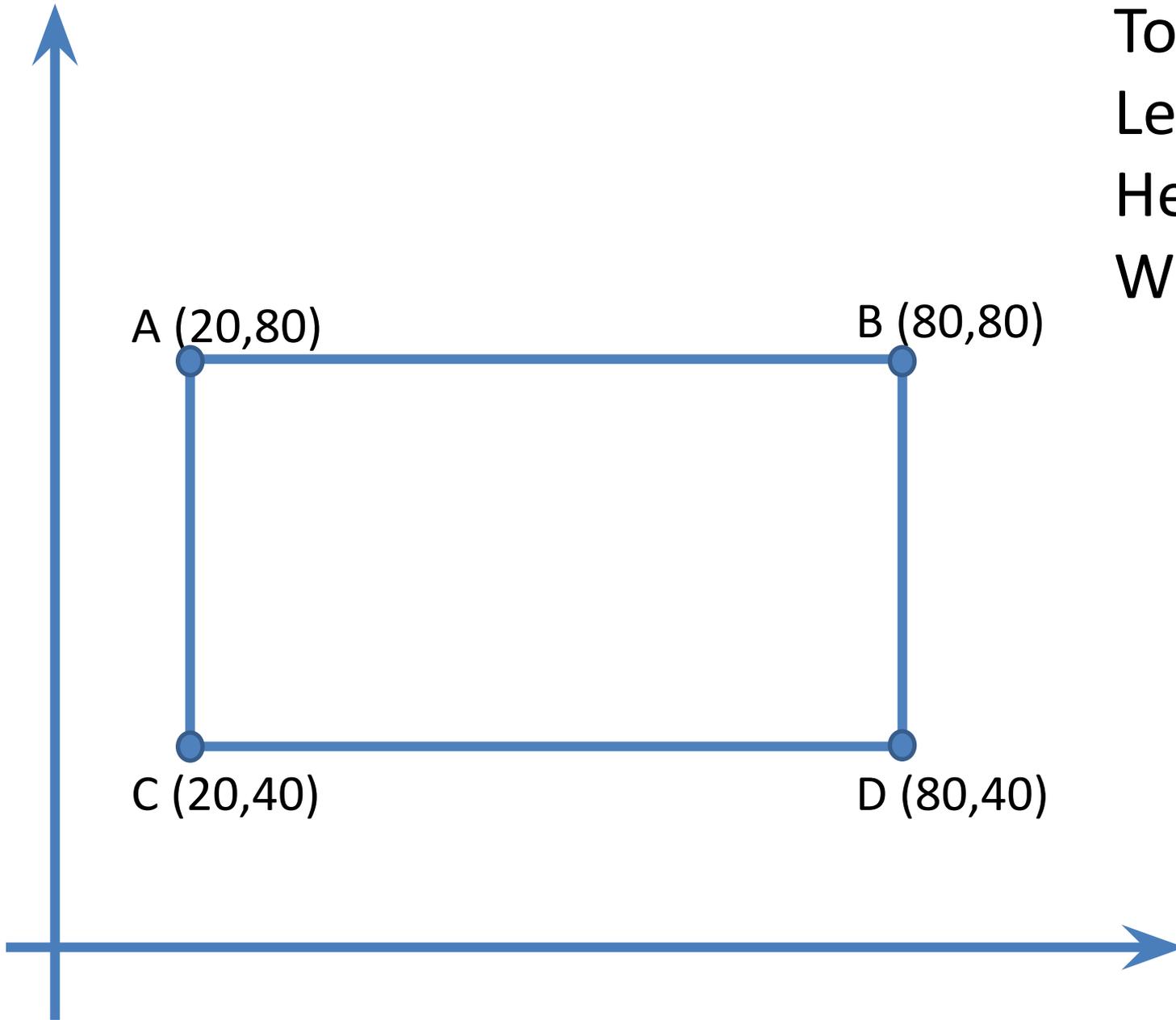
Color – цвет круга.

Top – координата
верхней границы
фигуры;

Left – координата
левой границы
фигуры;

Height – высота
фигуры;

Width – ширина
фигуры;



Top = 80
Left = 20
Height = 40
Width = 60

Классы

Метод

Действи

Rect



Draw



Рисует
прямоугольник

Round



Рисует круг

Полиморфизм