

דף עבודה : מימוש מחלקה MyTurtle בעזרת מנגנון הירושה

כמו בדף העבודה הקודם מטרה התרגיל היא ליצור מחלקה MyTurtle אשר מממשת צב בדומה למחלקה Turtle מספרית unit4. המחלקה החדשה תתמוך במד מרחק שצב עבר בתנועה שלו.

בדף עבודה זו נממש את המחלקה MyTurtle בעזרת מנגנון הירושה.

להלן ממשק המחלקה MyTurtle :

MyTurtle ()	הפעולה בונה צב הממוקם במרכז החלון הגרפי, כשפניו צפונה וזנבו למעלה.
void moveForward(double x)	הפעולה מזיזה את הצב x צעדים קדימה
void moveBackward(double x)	הפעולה מזיזה את הצב x צעדים אחורה
int getDistance()	הפעולה מחזירה את המרחק שהצב עבר מאיפוס האחרון של מד המרחק
void reset()	הפעולה מאפסת את מד המרחק

המשימה

- העתיקו את הפרויקט שיצרתם תוך כדי ביצוע דף העבודה הקודם. הפרויקט החדש יקרא MyTurtleProj2.
- שנו כותרת מחלקה MyTurtle כך שתירש ממחלקה Turtle מ-unit4.
- שנו תכונות המחלקה בהתאם למימוש בעזרת מנגנון הירושה.
- מחקו את הפעולות המיותרות ממחלקה MyTurtle.
- אין לשנות קוד של מחלקה Test. הריצו את הקוד ובדקו האם הרצת הפרויקט במימושו הקודם ומימושו הנוכחי הביאו לאותם התוצאות.
- הריצו את "מרוץ הצבים" ותוודאו שהכול עובד תקין. אין לשנות קוד המשחק.