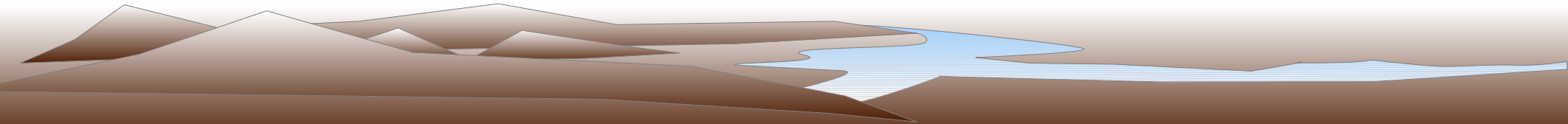


Составьте структурную схему объекта «Товар» по тексту

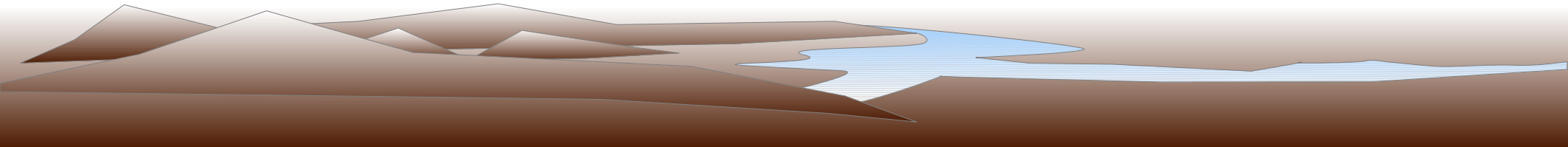
Товар характеризуется такими атрибутами, как код, наименование, единица измерения, цена, количество. Когда товар поступает на склад, к уже имеющимся атрибутам добавляют, например, такие: хранение, срок хранения, условия транспортировки. Когда товар продан, – наценка, уценка на товар, выручка от товара. Поставщика интересует закупочная цена товара, а клиента – розничная цена и дата изготовления.

Кроме того, товар можно рассматривать как объект, погруженный в определенную среду, которая характеризуется различными событиями, которые происходят с ним: приход товара на склад, перемещения товара между складом и магазином, отпуск товара в магазине и т..



Основные понятия ООП

ООП – методология программирования, основанная на представлении программного продукта в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром конкретного класса. ООП использует в качестве базовых элементов эвристическое взаимодействие объектов.

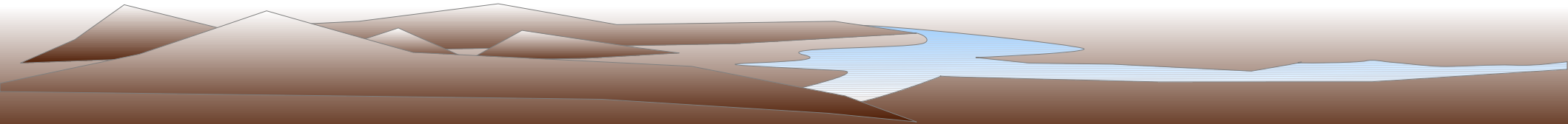


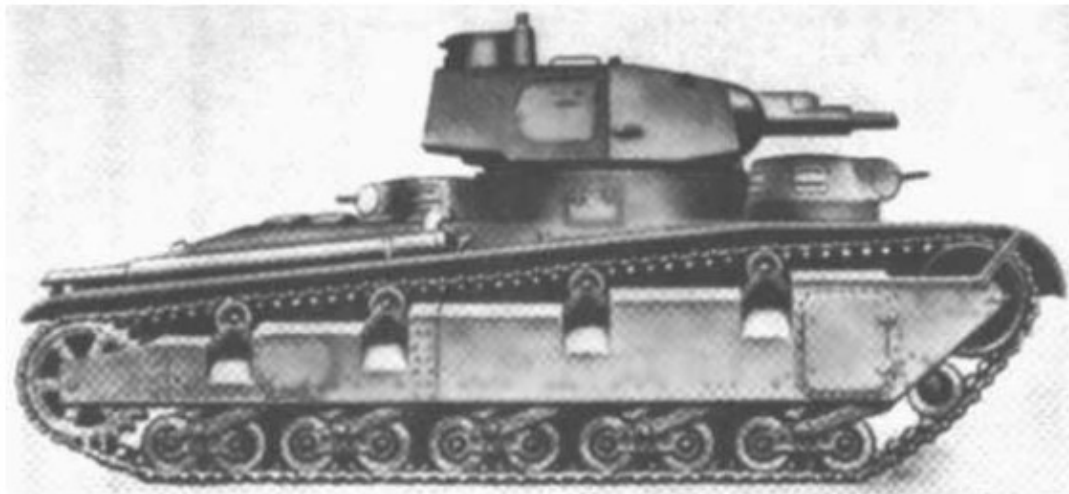
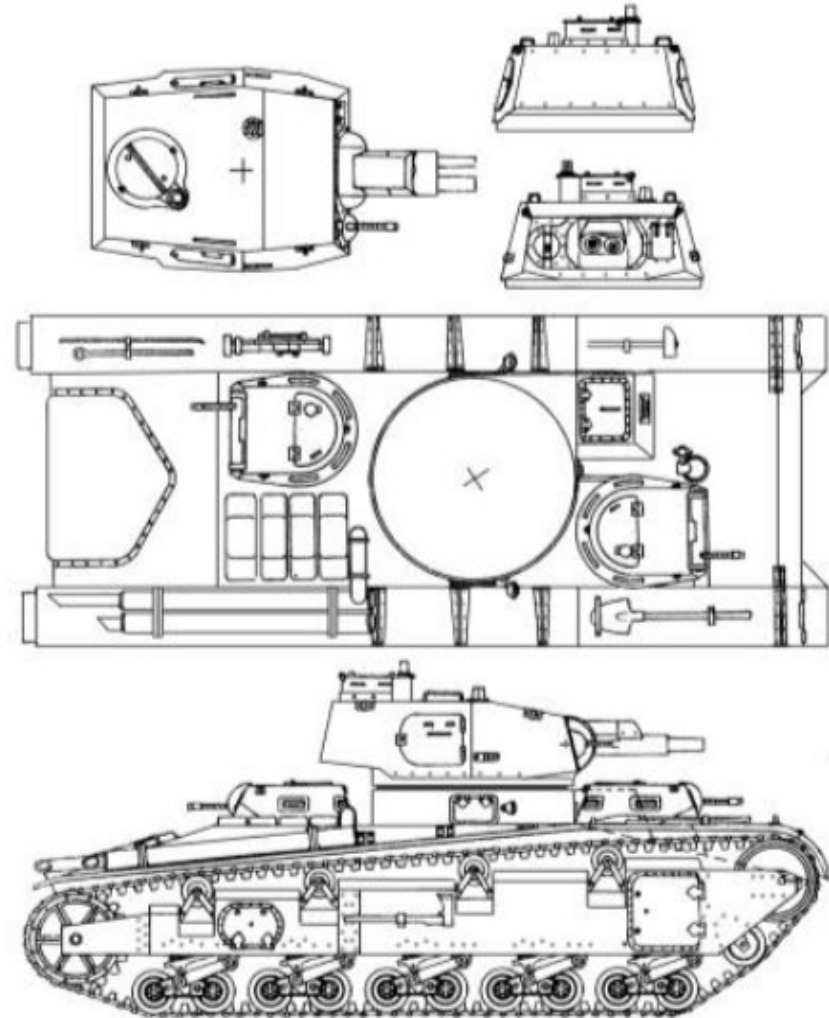
Основные понятия ООП

- ☉ Объект – реальная именованная сущность, обладающая свойствами и проявляющая свое поведение.
- ☉ В применении к объектно-ориентированным языкам программирования понятие объекта и класса конкретизируется, а именно:
- ☉ *Объект* – обладающий именем набор данных (полей объекта), физически находящийся в памяти компьютера, и методов, имеющих доступ к ним. Имя используется для доступа к полям и методам, составляющим объект. В


Основные понятия ООП

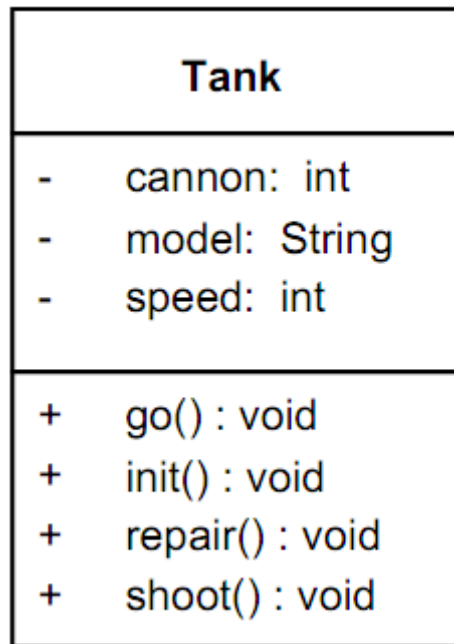
- ☉ Любой *объект* относится к определенному *классу*.
- ☉ *Класс* содержит описание данных и операций над ними.
- ☉ В классе дается обобщенное описание некоторого набора родственных, реально существующих объектов. Объект – конкретный экземпляр класса.







Основные понятия ООП


 Класс принято обозначать в виде прямоугольника, разделенного на три части:




• Простое приложение


 Изучение любого языка программирования удобно начинать с программы вывода обычного сообщения.


 // пример # 1 : простое линейное приложение: First.java


 package chapt01;




 public class First {

 public static void main(String[] args) {

 // вывод строк

 System.out.print("Мустанг ");

 System.out.println("уже здесь!");

 }

 }

