

A. Následující kód se nepřeloží. Vlnovkou vyznačte kde je problém a (pokud možno) jednou větou napište proč.

```
class Traktor {  
    int x;  
    int y;  
  
    static void f() {  
        x = 1;  
        y = 2;  
    }  
}
```

B. Instance třídy `Stack` reprezentuje zásobník – metoda `push` vloží prvek do zásobníku, metoda `pop` vrátí nejmladší prvek v zásobníku. Naprogramujte třídu `Stack2` (metoda `push` vládá všechna čísla v poli, číslo na pozici 0 jako první, číslo na konci pole jako poslední, metoda `pop` vrací nejmladší číslo bez ohledu na to se kterými „sousedy“ bylo vloženo). Vyvarujte se duplikace kódu.

```
class Stack {
    /* atributy */
    void push(int element) { /* kod */ }
    int pop()               { /* kod */ }
}

class Stack2 {
    /* atributy */
    void push(int[] elements) { /* kod */ }
    int pop()                 { /* kod */ }
}
```

C. Předpokládejte, že máte přístup i ke zdrojovému kódu třídy `Stack` z příkladu B. Dále předpokládejte, že uživatelé tříd `Stack` a `Stack2` chtějí, aby obě třídy implementovaly rozhraní `Poppable`. Využijte dědičnost k co největší redukci kódu sdíleného třídami `Stack` a `Stack2` (předpokládejte, že třída `Stack` je naimplementovaná pomocí pole nebo spojového seznamu – vyberte si). Svoji volbu odůvodněte.

```
interface Poppable {  
    int pop();  
}
```


Objektové modelování – zpětná vazba uprostřed semestru

Cílem předmětu Objektové modelování je naučit vás objektově programovat a především objektově myslet. Aby se nám to co nejlépe podařilo, potřebovali bychom vědět vaše odpovědi na čtyři níže uvedené otázky.

Předmět Algoritmizace vás na OMO připravil

- ☐ nedostatečně
- ☐ dostatečně
- ☐ byl zbytečně podrobný

Přednáška vám k pochopení látky pomáhá

- ☐ nedostatečně
- ☐ dostatečně
- ☐ (většinou) nechodím

Cvičení vám k pochopení látky pomáhá

- ☐ nedostatečně
- ☐ dostatečně
- ☐ (většinou) nechodím

Jméno cvičícího:

Učebnice vám k pochopení látky pomáhá

- ☐ nedostatečně
- ☐ dostatečně
- ☐ nemám

Komentář

Pokud máte něco na srdci, nebojte se to napsat.