

練習問題 オブジェクト指向プログラミングの復習と応用

1. 下記の Ball クラスを作成しなさい。

プロパティ 座標 x, y

コンストラクタ x の初期値 300, y の初期値 200

display メソッド ellipse で座標 x, y に直径 50 の円を描く

さらにメインプログラムで Ball のインスタンスを生成し、display メソッドで表示しなさい。

2. 上記の Ball クラスのプロパティとして円の直径 d を追加しなさい。

コンストラクタで d の初期値を 50 にしなさい。

display メソッドを直径 d の円を描くように変更しなさい。

3. コンストラクタ `Ball(){ }` の部分にボールの大きさを意味する引数 w を指定しなさい。

さらにメインプログラムでボールのインスタンスを作成する `ball = new Ball();` の部分に引

数 150 を指定しなさい。

4. draw 関数の中でプロパティ d の値を 20 に変更しなさい。

以上