



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ,  
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

**Δ.Ι.ΕΚ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ**

ΕΤΟΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ: 2023-2024  
ΕΞΑΜΗΝΟ: ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ 2023Β

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΚΑΤΑΡΤΙΖΟΜΕΝΟΥ:.....  
ΤΜΗΜΑ:.....  
ΜΑΘΗΜΑ:.....  
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:.....  
ΧΡΟΝΟΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ:.....  
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ / ΩΝ:.....  
.....

**ΕΝΤΥΠΟ ΘΕΜΑΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2023Β**

**ΘΕΜΑΤΑ**

Δημιουργήστε μια κλάση MyProgram η οποία θα περιέχει την συνάρτηση main(String[] args) που θα ξεκινάει και το πρόγραμμά μας. Δημιουργήστε επίσης μια δημόσια κλάση Rectangle (που θα ανήκει στο ίδιο package με την MyProgram) η οποία περιγράφει ένα ορθογώνιο παραλλ/γραμμο. Θα πρέπει να έχει τα εξής attributes:

- δημόσιο όνομα (string)
- ιδιωτικό πλάτος (int)
- ιδιωτικό μήκος (int)

Για τα δύο ιδιωτικά attributes δημιουργήστε και τις αντίστοιχες get και set μεθόδους τους. Δημιουργήστε και μια constructor μέθοδο που θα παίρνει ως ορίσματα δύο ακέραιους και θα θέτει αυτές τις τιμές στο πλάτος και το μήκος του νέου αντικειμένου. Η κλάση Rectangle θα πρέπει να έχει και μια δημόσια μέθοδο:

- getArea, η οποία θα επιστρέφει το εμβαδόν (int) του ορθογωνίου

Στην main της MyProgram, κάντε τα εξής βήματα:

- a) χρησιμοποιήστε την constructor για να δημιουργήσετε ένα νέο ορθογώνιο με πλάτος = 3 και μήκος = 5. Δώστε του το όνομα "rectangle1" και εμφανίστε στην οθόνη το όνομα και το εμβαδόν του.
- b) ομοίως με το a) αλλά με όνομα "rectangle2", πλάτος = 6 και μήκος = 2. Εμφανίστε στην οθόνη το όνομα και το εμβαδόν του.
- c) Στο rectangle2 αλλάξτε το όνομα σε "square" και χρησιμοποιήστε τις set μεθόδους για να κάνετε το πλάτος = 2 και το μήκος = 2. Εμφανίστε στην οθόνη το όνομα και το εμβαδόν του.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ: (γράφονται υποχρεωτικά)

Μονάδες βαθμολόγησης κάθε θέματος:.....

ΜΑΡΟΥΣΙ ..... / ..... / 2023

ΘΕΩΡΗΘΗΚΕ

Ο / ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΣ / ΕΣ