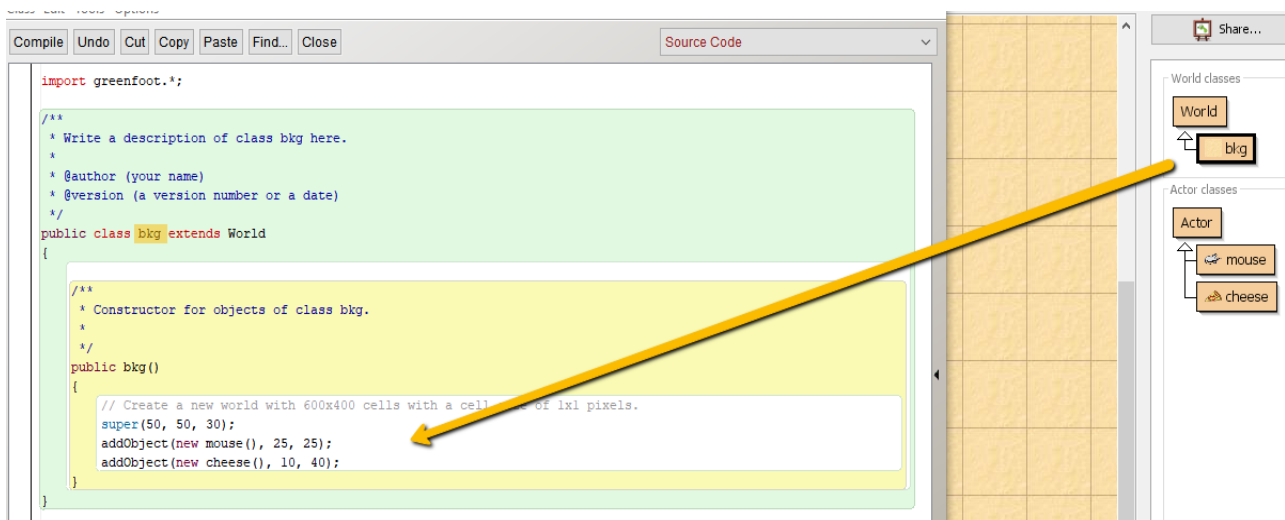
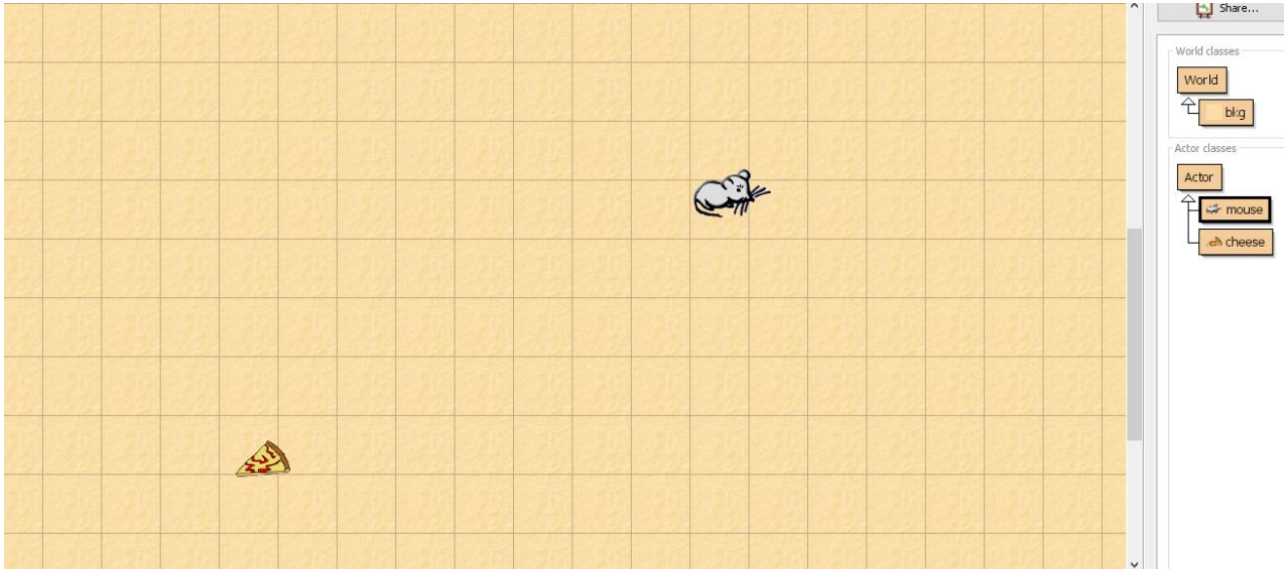


Άσκηση 4^η

Δημιουργήστε τις κλάσεις και τις υποκλάσεις όπως απεικονίζονται παρακάτω, γράψτε τους κώδικες στους αντίστοιχους editor και «τρέξτε» το πρόγραμμα....



Η σύνταξη της εντολής αυτής είναι η εξής:

super (αριθ_κελιών_οριζόντια, αριθ_κελιών_κάθετα, μέγεθος)

Αν το μέγεθος κελιού είναι 1 όπως μέχρι τώρα τότε τα αντικείμενα μπορούν να κινηθούν ελεύθερα μέσα στο πλέγμα.

Η εντολή **addObject()** συντάσσεται ως εξής:

```
addObject (new όνομα_κλάσης (), θέση_x, θέση_y) ;
```

Με το **new** όνομα_κλάσης () δημιουργείται ένα αντικείμενο αυτής της κλάσης και με την εντολή **addObject** το αντικείμενο αυτό εισάγεται σε συγκεκριμένη θέση στο πλέγμα.

Για να δημιουργήσουμε αντικείμενα μιας κλάσης, όπως θυμάστε, πατάμε δεξί κλικ στο εικονίδιο της κλάσης και στη συνέχεια `new` `όνομα_κλάσης()`. Έτσι, εμφανίζεται ένα αντικείμενο της επιλεγμένης κλάσης και το τοποθετούμε πάνω στο πλέγμα. Αυτό μπορεί να γίνει και με την εντολή `addObject()`, με την εντολή αυτή δεν θα χρειάζεται να βάζουμε τα αντικείμενα χειροκίνητα κάθε φορά αλλά θα εμφανίζονται αυτόματα κάθε φορά που πατάμε `Compile`. Η εντολή `addObject` εκτελείται μέσα στον `constructor` του `world` (δεξί κλικ στην υποκλάση του `world` και επιλέγετε `Open Editor`).

The screenshot shows the code editor for the `mouse` class, which extends `Actor`. The code includes a comment for the `act()` method, a `randomMove()` method that moves the mouse randomly, and a `touchingCheese()` method that removes the mouse when it touches cheese. To the right, a class hierarchy diagram shows `World` as the base class for `blg`, and `Actor` as the base class for `mouse` and `cheese`. A yellow arrow points from the `randomMove()` method in the code to the `mouse` class icon in the diagram.

The screenshot shows the code editor for the `cheese` class, which extends `Actor`. The code includes a comment for the `act()` method and a placeholder for the action code. A yellow callout box with the text "Δεν χρειάζεται να γράψουμε κανέναν κώδικα για τις ανάγκες του Project" (We don't need to write any code for the needs of the Project) is overlaid on the code. To the right, a class hierarchy diagram shows `World` as the base class for `blg`, and `Actor` as the base class for `mouse` and `cheese`. A yellow arrow points from the `act()` method in the code to the `cheese` class icon in the diagram.

Αναφορές

- Νικολός Δημήτριος, *Σημειώσεις GreenFoot*