

ΜΑΘΗΜΑ 2ο

ΑΣΚΗΣΗ 1

Δημιουργείστε μία κλάση `Vehicle` που αναπαριστά ένα όχημα. Το `Vehicle` έχει τις εξής ιδιότητες

<code>name</code>	όνομα κατασκευαστή
<code>model</code>	όνομα μοντέλου
<code>color</code>	χρώμα αμαξώματος
<code>doors</code>	αριθμός θυρών
<code>wheels</code>	αριθμός τροχών
<code>speed</code>	ταχύτητα κίνησης

και μπορεί να κάνει τα ακόλουθα

<code>speedUp</code>	επιταχύνει 5 Κμ
<code>slowDown</code>	επιβραδύνει 5 Κμ
<code>brake</code>	φρενάρει
<code>showInfo</code>	τυπώνει τις πληροφορίες του στην κονσόλα

ΑΣΚΗΣΗ 2

Εμπλουτίστε την υλοποίηση του οχήματος δημιουργώντας

`constructor`, `getters`

και προσαρμόστε κατάλληλα το επίπεδο πρόσβασης στα μέλη της κλάσης σας ώστε να είναι τα πεδία της ορατά μόνο σε αυτήν, να παίρνουν αρχικές τιμές μόνο από τον `constructor`, και να το πεδίο `speed` να αλλάζει από τις `speedup` και `slowdown`

.

ΑΣΚΗΣΗ 3

Εντάξτε την κλάση του `Vehicle` σε ένα `package` με όνομα `tools`. Θέστε το επίπεδο πρόσβασης της `speed` σε «`package private`».

ΑΣΚΗΣΗ 4

Υπερφορτώστε τις `speedup`, `slowdown`

ώστε να δέχονται παράμετρο την τιμή ταχύτητας που μεταβάλουν και να επιστρέφουν την νέα ταχύτητα `speed`. Επίσης η `showInfo` να επιστρέφει τις πληροφορίες που τυπώνει εκεί που κλήθηκε.