

Перегрузка методов

Модуль 2. Объектно-ориентированное программирование

Метод -конструктор

```
public class Obj {  
    int x;  
    double y;  
    Obj(){} //конструктор без параметров  
    Obj(int a){ x = a;} //конструктор с 1 параметром  
    Obj(double a){ y = a;} //конструктор с 1 параметром  
    Obj (int a, double d){ //конструктор с 2 параметрами  
        x = a;  
        y = d;}  
}
```

Перегрузка метода

Создание нескольких методов с одними и теми же именем и возвращаемым значением, но с разным числом входных параметров (или их типов)



Задание:

Определите метод форматного вывода на экран входного параметра

в зависимости от его типа данных, включая тип данных массив.



Упражнение

Определите, какой из методов будет вызван в каждом случае

```
public class Class {  
  
    public static void Num(Integer i){  
        System.out.format("Integer =%d\n", i);}  
    public static void Num(int i){  
        System.out.format("Integer =%d\n", i);}  
    public static void Num(double i){  
        System.out.format("Integer =%2.3f\n", i);}  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Num(45);  
        Num(4.5);  
        Num(new Integer(45));}}}
```



Ключевое слово `this` ССЫЛКА НА ТЕКУЩИЙ ОБЪЕКТ

```
Toast(this, "нажата кнопка №1", Toast.LENGTH_SHORT).show();
```



```
public MyClass(Context cont) {  
    this.context = cont;  
}  
...  
MyClass a = new MyClass(this);
```

Практикум

1. Создайте Android-приложение «Дробь», содержащее поля для ввода числителя и знаменателя, кнопку генерации дроби, а также поле для вывода полученной дроби.
2. Скопируйте класс Ratio (тема 2.2), реализующий обыкновенную дробь и действия с ней в созданное приложение. Запрограммируйте обработчик событий для генерации дроби.
3. Доработайте приложение для полной реализации работы класса Ratio.

