

# ΚΛΑΣΕΙΣ & ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

## Άσκηση 1

**A.** Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα στη γλώσσα C++ στο οποίο να δηλώνεται μία κλάση **Dogs** με χαρακτηριστικά:

- name,
- age,
- color,
- gender

Σημ. για το φύλο (gender) δηλώστε 1-> male, 2-> female.

και μεθόδους:

- απόδοσης τιμών με την μέθοδο της αλληλεπίδρασης,
- απόδοσης τιμών μέσω των παραμέτρων (*Setter*),
- εκτύπωσης τιμών, με έλεγχο αν το φύλλο είναι 1 ή 2 να εμφανίζεται «είναι αρσενικό» ή «είναι θηλυκό» αντίστοιχα.
- επιστροφής τιμών (*Getter*).

**B.** Φτιάξτε στην *main()* δύο αντικείμενα **Dog1, Dog2** τα οποία θα χειρίζονται την κλάση δηλαδή θα καλούν τις μεθόδους για να εισάγουν τιμές στα χαρακτηριστικά τους και να τις εμφανίζουν στην οθόνη με κατάλληλα μηνύματα προς τον χρήστη.

Dogs
-name : char
-age : int
-color : char
-gender : int
+readDogsData() : void
+setDogsData() : void
+printDogsData() : void
+returnDogsAge() : int
+returnDogsGender() : int