

Primer1. Nasleđivanje

Službena reč *object* može imati i argument – klasu koju se nasleđuje. U datom primeru klasa AudioCD nasleđuje klasu GameCD. Nasleđuje se sve – u primeru je to samo procedure Naslov.

Ista metoda može proizvesti različita dejstva u različitim klasama. To svojstvo objekta se naziva *polimorfizam* i predstavlja ogromnu prednost objektnog programiranja. Pacal bez objekata zabranjuje da se isto ime koristi u raznim delovima programa, što nas primorava da izmišljamo različita imena za iste operacije.

```
unit j61;
interface
type GameCD=object
    procedure Naslov;
end;
implementation
procedure GameCD.Naslov;
begin
    writeln('Ovo je GameCD.');
```

```
end;
end.

unit j62;
interface
uses j61;
type AudioCD=object(GameCD)
end;
implementation
end.
```

Ukoliko bismo hteli da se pozivom metode acd.naslov na ekranu ispisuje poruka »Ovo je AudioCD« bilo bi potrebno *redefinisati* metodu Naslov u unitu j62.

```
unit j62;
interface
uses j61;
type AudioCD=object(GameCD)
    procedure Naslov;
end;
implementation
procedure AudioCD.Naslov;
begin
    writeln('Ovo je AudioCD.');
```

Dakle, u objektu koji nasleđuje neki drugi objekat deklariraju se samo one metode koje će se menjati tj. koje će biti redefinisane.

```
program tp6;
uses j61,j62,crt;
var gcd:GameCD;
    acd:AudioCD;
begin
    clrscr;
    gcd.naslov;
    acd.naslov;
    readln
end.
```

Dati program kao efekat izvršavanja ispisuje na ekranu dva puta poruku »Ovo je GameCD«.

Dati program sada kao efekat izvršavanja ispisuje na ekranu poruke »Ovo je GameCD« i »Ovo je AudioCD«.

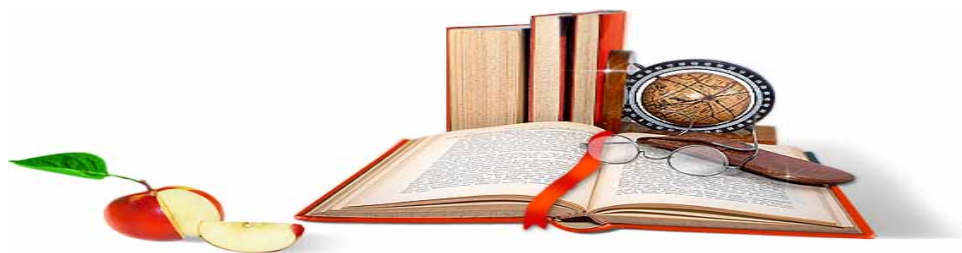
Primer2.

```
unit GameCD;
interface
type
  S20=string[20];
  S4=string[4];
  OGameCD=object
    constructor Init;
    destructor Done;
    procedure SetNazivDiska(n:S20);
    function GetNazivDiska:S20 ;
    procedure SetGodinaProizvodnje(i:S4);
    function GetGodinaProizvodnje:S4;
    procedure Unos;virtual;
    procedure Prikaz;virtual;
private
  NazivDiska:S20;
  GodinaProizvodnje:S4;
end ;
POGameCD=^OGameCD;
implementation
constructor OGameCD.Init;
begin
end;
destructor OGameCD.Done;
begin
end;
procedure OGameCD.SetNazivDiska;
begin
  NazivDiska:=n;
end ;
function OGameCD.GetNazivDiska;
begin
  GetNazivDiska:=NazivDiska;
end ;
procedure OGameCD.SetGodinaProizvodnje;
begin
  GodinaProizvodnje:=i ;
end ;
function OGameCD.GetGodinaProizvodnje;
begin
  GetGodinaProizvodnje:=GodinaProizvodnje;
end ;
procedure OGameCD.Unos ;
begin
  write ('Naziv diska:'); readln (NazivDiska) ;
  write ('Godina proizvodnje:'); readln (GodinaProizvodnje) ;
end ;
procedure OGameCD.Prikaz ;
begin
  write(NazivDiska:20,GodinaProizvodnje:10) ;
end ;
end.
```

---- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI NA
SAJTU WWW.MATURSKI.NET ----

[BESPLATNI GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI TEKST](http://WWW.SEMINARSKIRAD.ORG)
RAZMENA LINKOVA - RAZMENA RADOVA
RADOVI IZ SVIH OBLASTI, POWERPOINT PREZENTACIJE I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJALI.

WWW.SEMINARSKIRAD.ORG
WWW.MAGISTARSKI.COM
WWW.MATURSKIRADOVI.NET



NA NAŠIM SAJTOVIMA MOŽETE PRONAĆI SVE, BILO DA JE TO [SEMINARSKI](#), [DIPLOMSKI](#) ILI [MATURSKI](#) RAD, POWERPOINT PREZENTACIJA I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJAL. ZA RAZLIKU OD OSTALIH MI VAM PRUŽAMO DA POGLEDATE SVAKI RAD, NJEGOV SADRŽAJ I PRVE TRI STRANE TAKO DA MOŽETE TAČNO DA ODABERETE ONO ŠTO VAM U POTPUNOSTI ODGOVARA. U BAZI SE NALAZE [GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI RADOVI](#) KOJE MOŽETE SKINUTI I UZ NJIHOVU POMOĆ NAPRAVITI JEDINSTVEN I UNIKATAN RAD. AKO U [BAZI](#) NE NAĐETE RAD KOJI VAM JE POTREBAN, U SVAKOM MOMENTU MOŽETE NARUČITI DA VAM SE IZRADI NOVI, UNIKATAN SEMINARSKI ILI NEKI DRUGI RAD RAD NA LINKU [IZRADA RADOVA](#). PITANJA I ODGOVORE MOŽETE DOBITI NA NAŠEM [FORUMU](#) ILI NA

maturskiradovi.net@gmail.com