

程式設計（105-2）

作業十解答

作業設計：孔令傑

負責助教：楊佩蓉

國立臺灣大學資訊管理學系

第四題（bonus）

（20 分，各 5 分）

- (a) 由於 function override 的關係，`print()` 已經在 `MyVector2D` 中被重新實作為 `non const` 的版本。因此在 `v` 為 `MyVector2D` 的 `const variable` 的情況下，自然無法呼叫 `print()` 函數，相對的，`u` 為 `MyVector2D` 的 `non const variable`，可以成功呼叫 `print()`。
- (b) 由於三個角色的型態都是 `Character` 物件，所以會優先呼叫到 `Character` 的函數，`getName()` 則原本就是 `Character` 的函數，因此結果理想。