**Patryk Winczewski**

**05.12.2021**

**Sprawozdanie nr 02**

**Temat: Programowanie obiektowe, aplikacja Todo**

**Teoria:**

Programowanie obiektowe jest jednym z podejść do pisania kodu. Polega ono na tworzeniu klas a następnie opartych na nich obiektów które przechowują atrybuty(zmienne) oraz metody(funkcje). Powstałe obiekty mogą komunikować się między sobą aby usprawnić wykonanywanie zadań. Kod staje się przezystrzy i podzielony na części dzięki czemu łatwiej go zaimplementować w innym projekcie

**Przebieg zadania:**

Część praktyczna (kod, screeny, opis działania funkcji, opis przebiegu zadania)

Obiektów w Pythonie nigdy nie pisałem, więc była to okazja by się ich nauczyć (nie były użyte w dużej ilości, ale jednak)



Prosta klasa, jedyne co robi to przechowuje zmienną. Możnaby tu się uczepić i powiedzieć że łatwiej zachować te zmienne poprostu w tablicy, ale w formie obiektu łatwiej rozszerzyć szkielet programu o dodatkowe funkcje, np. przechowywanie innych zmiennych np. deadline do wykonania zadania, albo funkcje które przypominają gdy deadline ustalony dla konkretnego obiektu/rekordu się zbliża.



Główna funkcja, rysuje prosty "interfejs" oraz zadania zapisane w każdym z istniejących obiektów typu task.



...



W pętli wykonującej program czyszczę okno konsoli korzystając z:

(znalazłem to w internecie, nie będę kłamał)

aby uniknąć linii-śmieci które pogarszają przejrzystość całości. (korzystając z cls, będzie działał w sumie tylko na windowsie, następnym krokiem byłoby stworzenie wyjątków dla innych dużych systemów np. linuxa)

Następnie oczekuję reakcji od użytkownika, jego wybór przechodzi przez ubogi switch. Pętla wraca i aktualizuje dane na ekranie.

Manu akcji można rozbudować o zapisywanie listy do notatnika oraz wczytanie listy z notatnika.