

Uniwersytet WSB Merito

Programowanie obiektowe

Ćwiczenia 2 Sprawozdanie

Imiona i Nazwiska: Markin Vadym, Kachalov Yevhenii

Adresy mail: kachalovz171@gmail.com, markin4097@gmail.com

Nr.Albumów: 143069, 143071

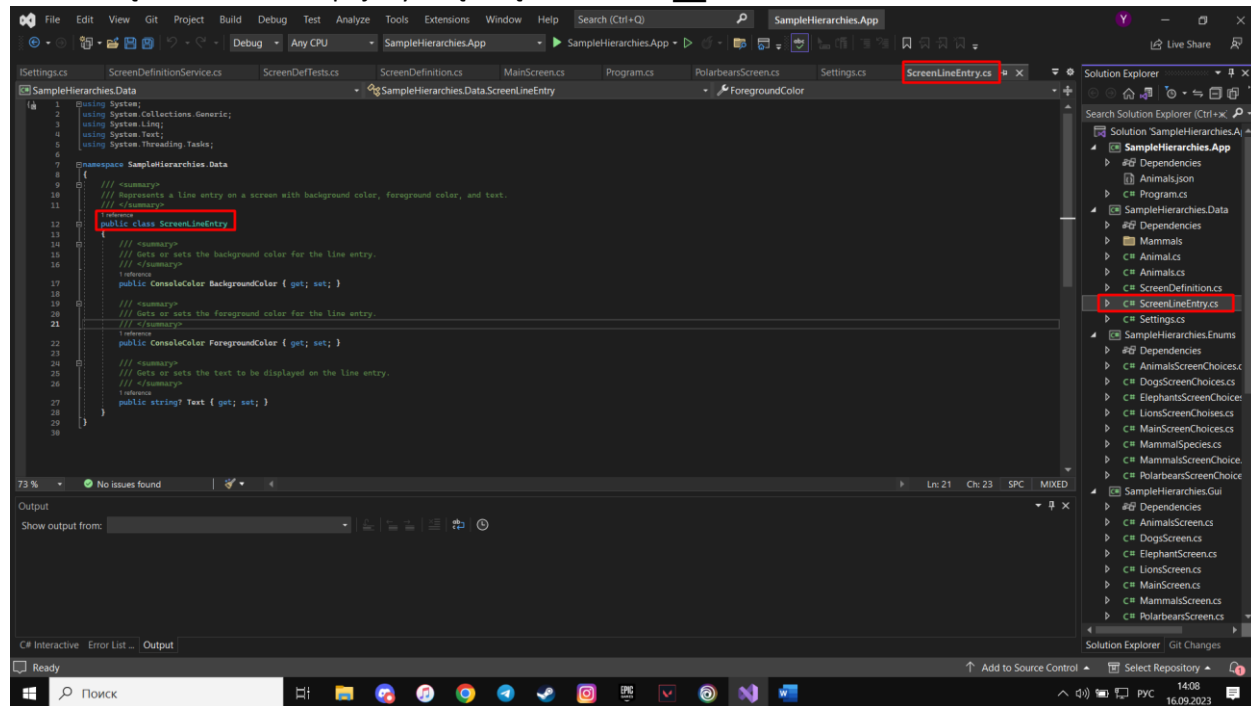
Link na git: <https://github.com/BlupiR>

Zadania podstawowe:

1. Dodać klasę ScreenLineEntry o następujących polach:

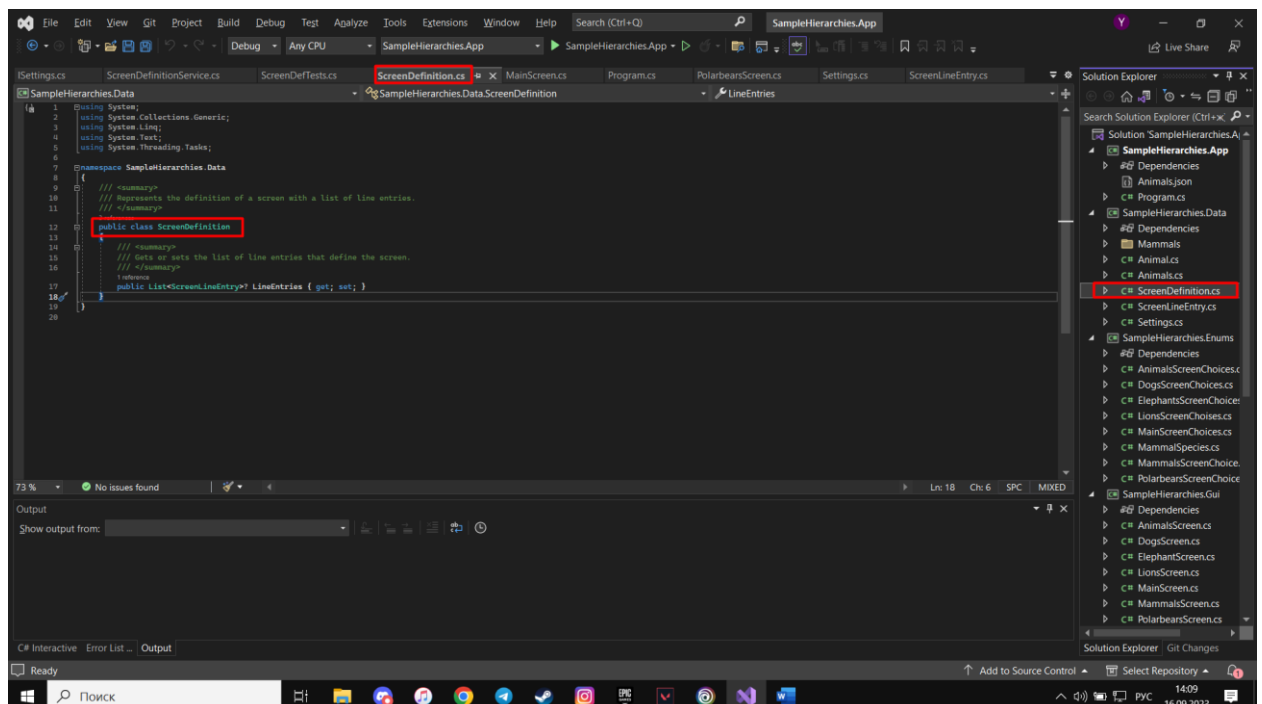
- BackgroundColor
- ForegroundColor
- Text

Klasa ta będzie definiować pojedynczą linię na ekranie. ✓

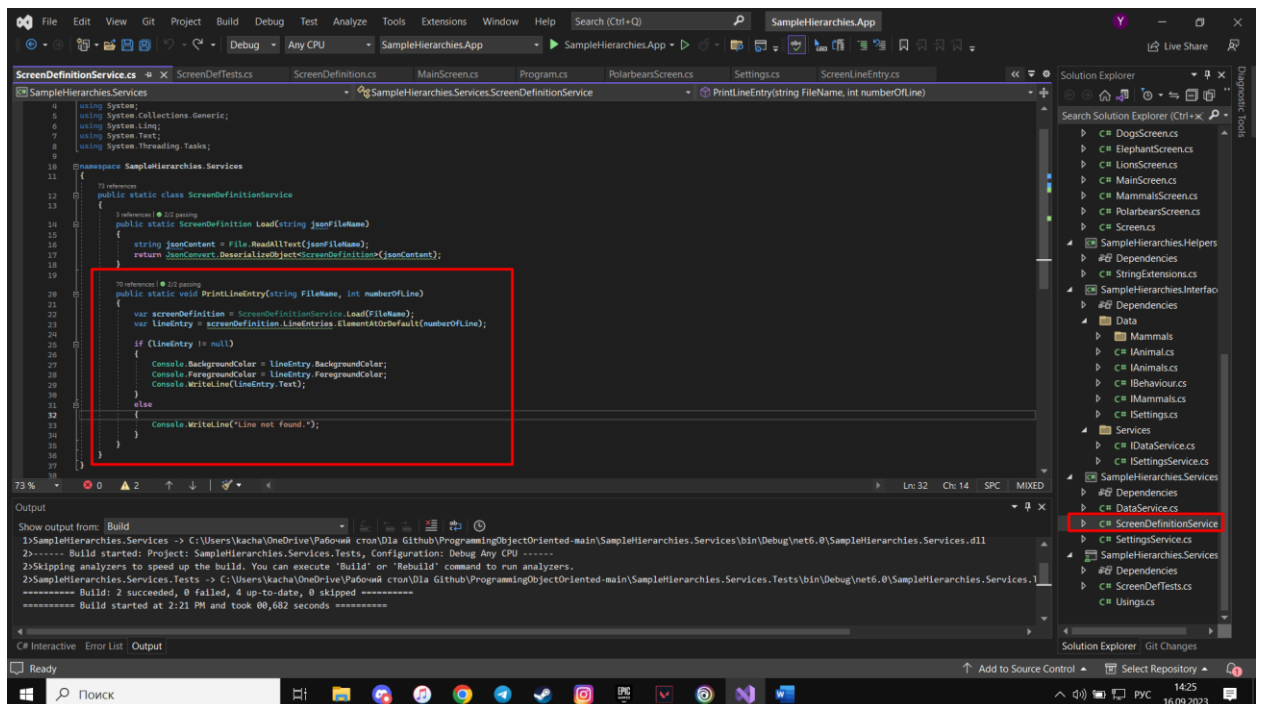


2. Dodać klasę o nazwie ScreenDefinition o następujących polach:

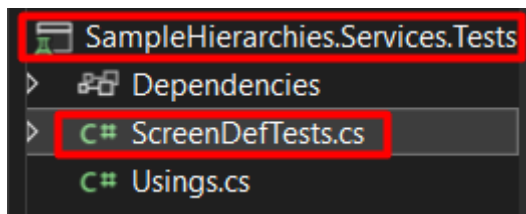
- LineEntries - typu List<ScreenLineEntry> ✓



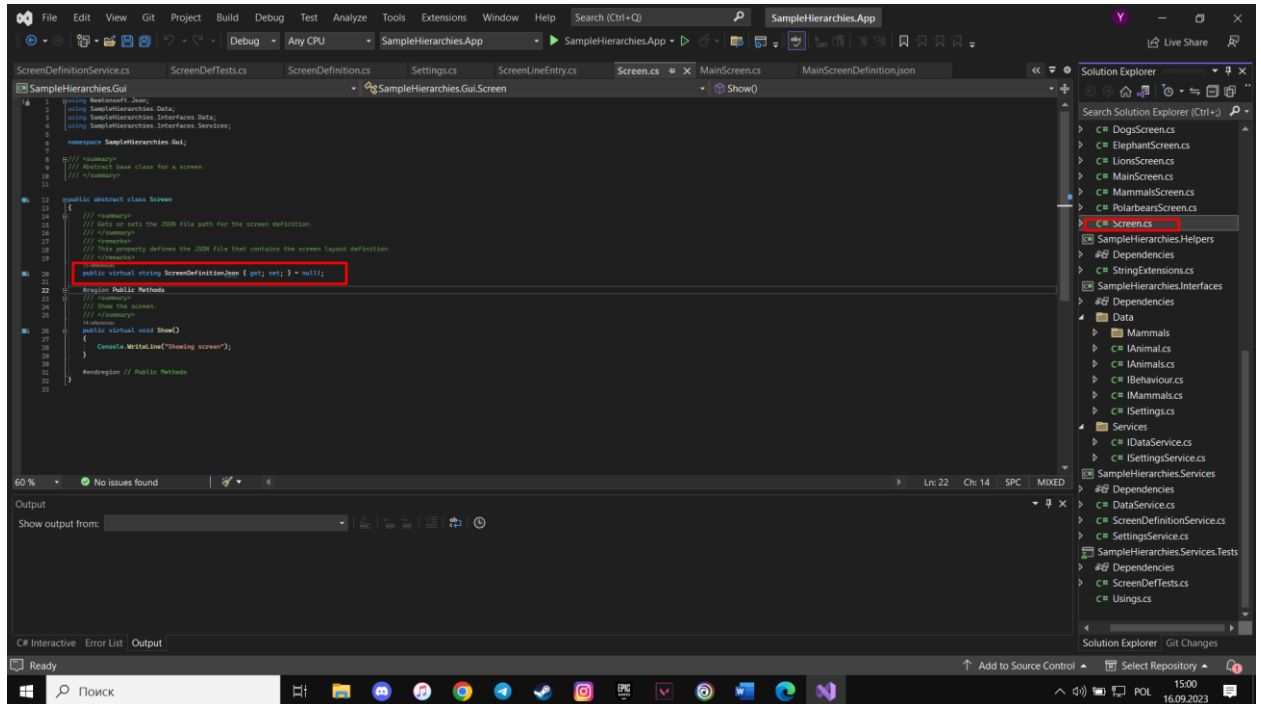
3. Klasy z punktów 1 oraz rozszerzyć o definicje.
4. Dodać klasę statyczną o nazwie ScreenDefinionService , która zawiera następujące metody
 - ScreenDefinition Load(string jsonFileName)
 - bool Save(ScreenDefinition screenDefinition, string jsonFileName)



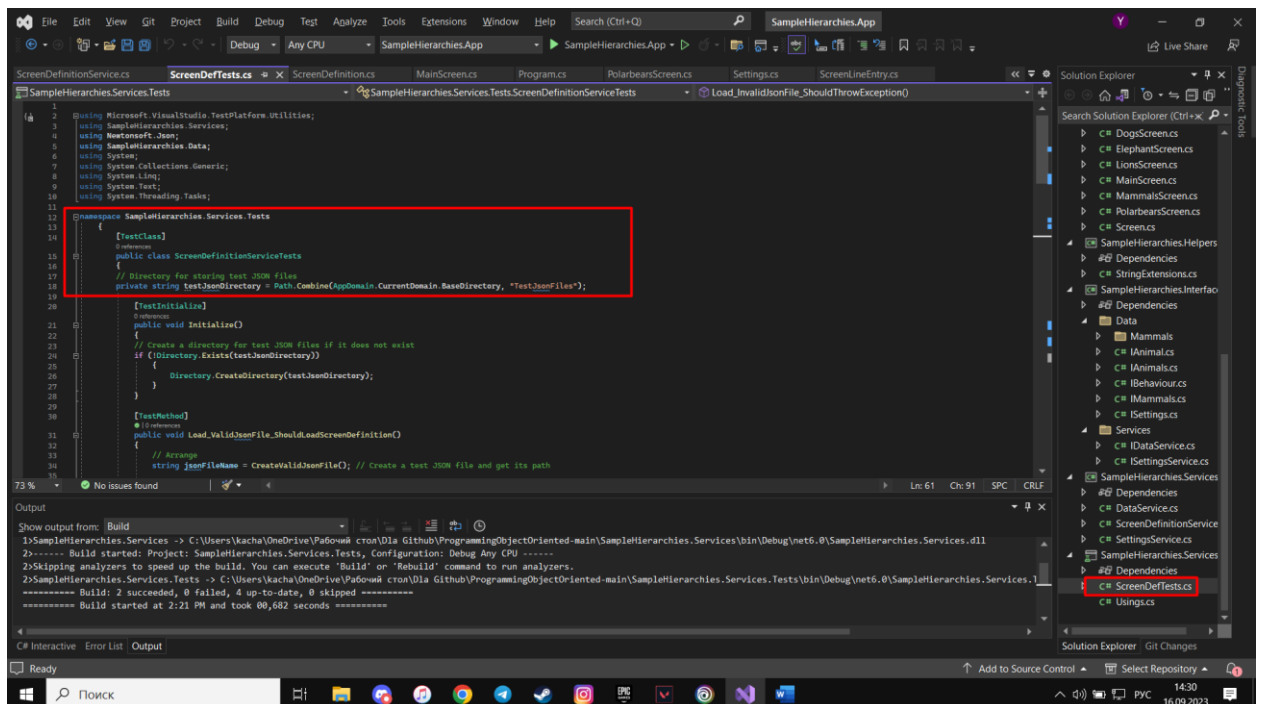
5. Dodać nowy projekt o nazwie SampleHierarchies.Services.Tests, do którego należy dodać unit testy klasy ScreenDefinitionService.cs



6. Dodać do klasy Screen.cs pole o nazwie ScreenDefinitionJson, które będzie przechowywało nazwę pliku z definicją ekranu.



7. Nadpisać tą wartość w każdej klasie potomnej.



8. Dodać pliki JSON dla każdego z ekranów z definicją ich zawartości.
9. Zastąpić obecnie istniejące definicje ekranów z wpisanym na zasadzie 'hardcoded' informacją pochodzącą z pliku JSON.

