Uniwersytet WSB Merito

Programowanie obiektowe

Ćwiczenia 2 Sprawozdanie

Imiona I Nazwiska: Markin Vadym, Kachalov Yevhenii

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

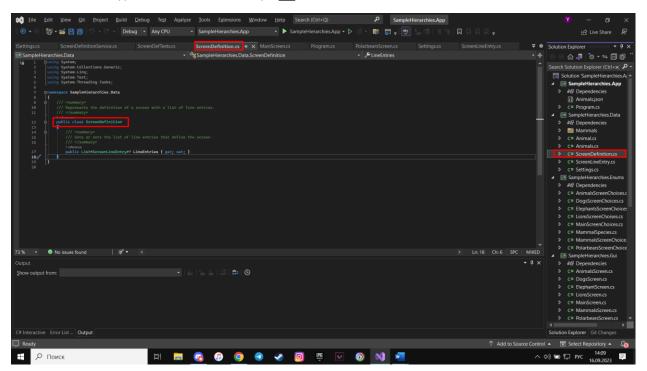
Nr.Albumów: 143069, 143071

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

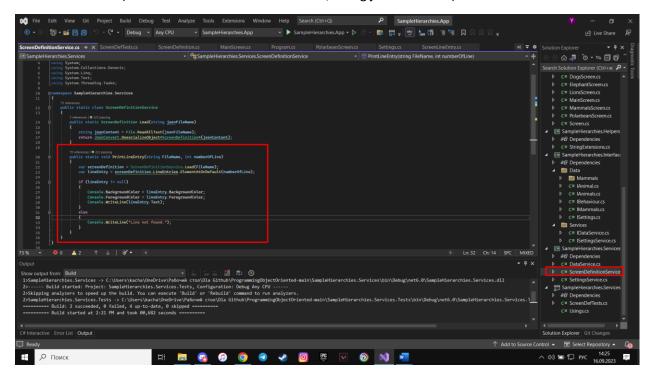
Zadania podstawowe:

- 1. Dodać klasę ScreenLineEntry o następujących polach:
 - BackgroundColor
 - ForegroundColor
 - Text

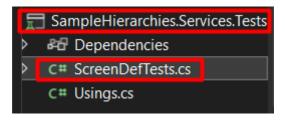
- 2. Dodać klasę o nazwie ScreenDefinition o następujących polach:
 - LineEntries typu List<ScreenLineEntry> ✓



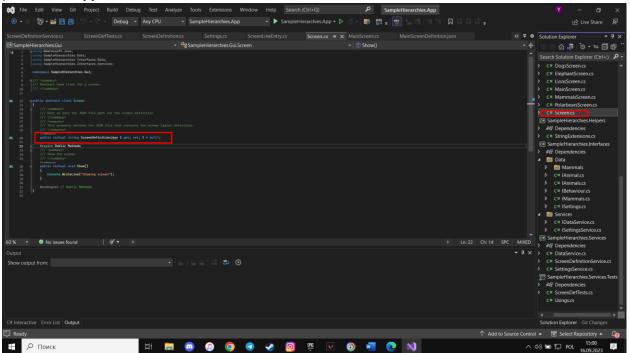
- 3. Klasy z punktów 1 oraz rozszerzyć o definicje.
- 4. Dodać klasę statyczną o nazwie ScreenDefinionService , która zawiera następujące metody
 - ScreenDefinition Load(string jsonFileName)
 - bool Save(ScreenDefinition screenDefinition, string jsonFileName)



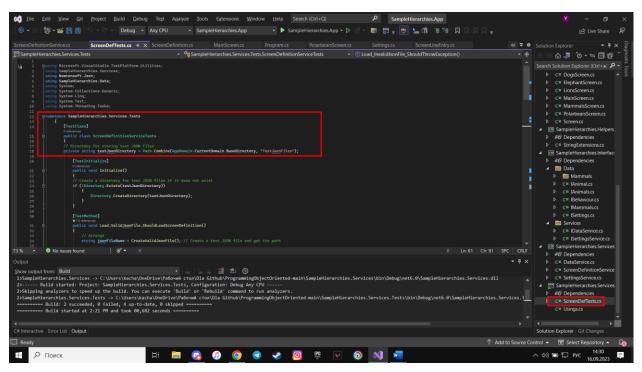
5. Dodać nowy projekt o nazwie SampleHierarchies.Services.Tests, do którego należy dodać unit testy klasy ScreenDefinitionService.cs



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.



```
namespace SampleHierarchies.Services.Tests
        [TestClass]
        public class ScreenDefinitionServiceTests
       // Directory for storing test JSON files
private string testJsonDirectory = Path.Combine(AppDomain.CurrentDomain.BaseDirectory, "TestJsonFiles");
           [TestInitialize]
           public void Initialize()...
            [TestMethod]
            public void Load_ValidJsonFile_ShouldLoadScreenDefinition()
            [TestMethod]
           public void Load_InvalidJsonFile_ShouldThrowException()
            [TestMethod]
           public void PrintLineEntry_ValidInput_ShouldPrintLine()...
           [TestMethod]
           public void PrintLineEntry_LineNotFound_ShouldPrintErrorMessage()...
           private string CreateValidJsonFile()...
           private string CreateInvalidJsonFile()...
            private string CaptureConsoleOutput(Action action)
```

```
10 references

public override string ScreenDefinitionJson { get; set; } = "MainScreenDefinition.json";
```

- 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.

