|  |
| --- |
| Uniwersytet WSB Merito |
| Programowanie Obiektowe |
| Ćwiczenia 4 sprawozdanie |
| Imiona I Nazwiska: Markin Vadym, Kachalov Yevhenii  Adresy mail: [kachalovz171@gmail.com](mailto:kachalovz171@gmail.com), [markin4097@gmail.com](mailto:markin4097@gmail.com)  Nr.Albumów: 143069, 143071  Link na git: https://github.com/BlupiR/Shop.git |
|  |
|  |

Tytuł projektu: Prosty system zarządzania sklepem

Opis: Twoim zadaniem jest stworzenie prostej konsolowej aplikacji do zarządzania sklepem. Aplikacja powinna pozwalać na dodawanie produktów do sklepu, wyświetlanie listy dostępnych produktów oraz sprzedaż produktów do klientów.

Szczegółowe wymagania: 1.Utwórz klasę **Product** z właściwościami: **Name**, **Price, Quantity.** ✅

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

2.Utwórz klasę **Shop** z listą produktów oraz metodami pozwalającymi na dodawanie produktów do listy, wyświetlanie dostępnych produktów oraz sprzedaż produktów. ✅ Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

3.Utwórz klasę **Customer** z metodą **Buy**, która umożliwia klientowi zakup produktu ze sklepu. ✅ Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

4.Zastosuj zasadę enkapsulacji - pola klasy powinny być prywatne, a dostęp do nich powinien być zapewniony poprzez publiczne metody **get i set**. ✅ Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

5. Zastosuj zasadę dziedziczenia - utwórz klasę **Discount Product**, która dziedziczy po klasie I**Product** i dodaje nową właściwość **Discount**. ✅

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

6.Zastosuj zasadę polimorfizmu - metoda **Buy** w klasie **Customer** powinna inaczej obsługiwać zwykłe produkty i produkty ze zniżką. ✅

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie