

# Sprawozdanie

LABORATORIUM 3: Podstawy Javy, klasy, klasy abstrakcyjne i interfejsy .  
Daniel Wysowski | RSI | Nr.indeksu: 286136

Celem zajęć było uzupełnienie projektu o:

- interfejsy,
- klasy abstrakcyjne,
- mechanizm dziedziczenia.

W ramach laboratorium rozszerzyłem program, który symuluje kalkulator turystyczny odnoszący się do kosztów wyjazdu do różnych miast europejskich, analizuje zasoby i preferencja klienta a następnie proponuje konkretne miejsca. Aplikacja została wzbogacona o interfejs *Print*, który implementują trzy klasy.

Poprawiłem działanie i jakość kodu z poprzednich zajęć, dzięki stworzeniu dodatkowej klasy abstrakcyjnej *Miejsce* po której dziedziczą klasy *Miasto* oraz *Panstwa*.

Tablice wielowymiarowe, w których przechowuje obiekty typu *Panstwa* oraz *Miasta* zastąpiłem listą oraz mapą.

Podczas tworzenia obiektów wykorzystałam wzorzec projektowy Budowniczy.