**Имe: Димо Маринов, Радина Михайлова**

**Дата: 2020-02-29 Предмет: Програмиране с Java, част 1**

**email:** [**radina\_mihaylova0101@abv.bg**](mailto:radina_mihaylova0101@abv.bg)

**GitHub:**

**Ну Погоди**

**1. Условие**

Старата руска детска игра в модерна интерпретация. Героят се намира в средата на игралното поле. От двете му страни са разположени "гнездата" на кокошките, като от там тръгват улеи, по които падат яйцата. По две кокошки от всяка страна - общо 4. Целта е бъдат събрани максимален брой яйца, без те да паднат на земята. При изпускане на 3 яйца играта свършва и се показва резултата.

**2. Въведение**

Приложението е реализирано на платформата Java.

**3. Теория**

Визуалните елементи, както и самият алгоритъм работещ под Java са реализирани с помощта на софтуера IntelliJ IDEA – многоезична среда за разработване на софтуер, която включва интегрирана среда за разработка (IDE) и плъгин система.

**4. Използвани технологии**

При стартиране на приложението, играта предоставя меню с три възможни бутона. Първият- “Play”, служи за започване на играта ни. След като потребителят загуби, има възможността да запише името си и рекордът му да бъде запаметен в базата данни. Вторият- “Records”, предоставя ранглиста с всички резултати на хората, които са играли и третият- “Exit”- изход от програмата.

**5. Инсталация и настройки**

Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук:<https://java.com/en/download/> , след което изтеглете кода от посочения горе адрес в Github.

**6. Кратко ръководство на потребителя**

Стартирайте програмата в IntelliJ IDEA и следвайте инструкциите за въвеждане на нужните данни.

**7. Примерни данни**

Програмата се стартира и потребителят ще има възможността да избере от менюто пред него желаната опция. След направения избор, той ще следва инструкциите от графичния интерфейс. Може да избира колко пъти поиска всяка една възможност, а когато е готов трябва да избере опцията “Изход”.

**8. Описание на програмния код**

Някои от по-важните методи в програмата са:

doTable – метод, правещ таблиците необходими в трите от опциите.

saveFile – метод, запзващ базата данни във файла.

getRequests – метод, запазващ заявките за отпуските във файл.

enterDataAndCheckWhetherItIsTrue – метод, извикващ в себе си други методи, в които се въвежда информацията, искана от потребителя, и да провери дали отговаря на изискванията.

inputStatus – метод, главен в четвъртата опция, в която трябва да се промени статуса на заявка.

Програмата завършва щом потребителят избере опцията за изход.

**9. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение**

Програмата е проста и лесна за употреба. Възможност за подобрения са да бъде добавено аудио, ранглиста и др.

**10. Използвани източници**

<https://stackoverflow.com>

<https://www.w3schools.com>

<https://docs.oracle.com>

<https://www.geeksforgeeks.org>