**Wiktor Banaszak**

**Data 01-03-2022**

**Sprawozdanie nr 2**

**Temat: Programowanie obiektowe oraz zadanie TO DO**

**Teoria: Programowanie obiektowe**

Programowanie obiektowe to jeden ze wzorców programowania, w którym powstałe programy definiowane są za pomocą obiektów – łączą one stan i zachowanie. W praktyce jest to połączenie danych i procedur. Program komputerowy stworzony w wyniku programowania obiektowego to składowa takich obiektów, które komunikują się ze sobą, aby wykonać określone zadania. Programowanie obiektowe ma na celu usprawnienie pracy programistów. Dzięki niemu łatwiejsze stają się pisanie i konserwacja programów. Mogą być też one wielokrotnie używane – w całości lub fragmentarycznie. Programowanie obiektowe, nieważne czy w Java, PHP, Pythonie, Scali, czy C++ jest o wiele bardziej intuicyjne od programowania proceduralnego. Dzieje się tak, dlatego że programowanie obiektowe ma na celu odzwierciedlać rzeczywistość. Ludzki mózg jest bardzo dobrze przystosowany do przetwarzania informacji właśnie w taki sposób.

**Przebieg zadania:**

1 - Zapoznanie się z treścią zadania

2 - Utworzenie na Githubie repozytorium

3 - Nieudana próba napisania programu w JS

4 - Zapoznanie się z pomocami internetowymi na stronie w3schools

5 - Napisanie programu w c++

6 - Uruchomienie go oraz wykonanie zrzutu ekranu z działania programu

7 - Przesłanie gotowego zadania na stronę Github

