

# Wzorce projektowe - Laboratorium 1

mgr Agnieszka Zbrzezny

21 marca 2016

## Zadania

1. Zmodyfikuj projekt symulatora kaczki. Utwórz listy oraz tablice. Posortuj je algorytmami znanymi z przedmiotu algorytmy. Losuj strategię sortowania. Porównaj czasy wykonania.
2. Zaimplementuj program wybierający kodowanie dźwięku: DolbyProLogic, DolbyDigital.
3. Załóżmy że Tworzymy grę RPG, pominijmy w jakiej technologii to robimy oraz dokładną implementację. Zajmijmy się tylko i wyłącznie sposobem ataku postaci. Wiemy już że na początku będą tylko 4 typy postaci, oto one: strzelec, łucznik, rycerz, kanonier. Zaimplementuj wybór broni za pomocą wzorca strategia.
4. Piszysz program dla międzynarodowej firmy reklamowej. Program wybiera z bazy losowego klienta i losową reklamę. Reklama przed wysłaniem jest tłumaczona na preferowany przez klienta język. Ponadto w zależności od tego ile zapłacił reklamodawca, reklama może być wysyłana za pomocą listu elektronicznego, wiadomości sms lub wiadomości głosowej odczytanej przez syntezytor mowy. Zaproponuj rozwiązanie oparte na Strategy.
5. Zaimplementuj strategię wybierania działań matematycznych.