

Wyższa Szkoła Bankowa

Programowanie Obiektowe

1. Yaroslav Panchuk
2. 144145
3. yaroslavpanchuk16@gmail.com
4. 30.08.2023
5. <https://github.com/Jaroslav16/OOP-1>

Zadanie nr 1– Dodawanie ustawień z pliku Json

Zmodyfikowano interfejsy oraz klasy **SettingsService**, **ISettingsService**, **Settings**, **ISettings**.

(plik json **Settings.json**)

Dodano wyświetlanie ekranów w kolorze określonym w ustawieniach.

Dodano możliwość zmiany ustawień (punkt 2 na zdjęciu)

```
Your available choices are:
0. Exit
1. Animals
2. Create a new settings
Please enter your choice: 1

Your available choices are:
0. Exit
1. Mammals
2. Save to file
3. Read from file
Please enter your choice:
```

Zadanie nr 2 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodano klasy, enemy **CamelsScreen**, **CamelScreenChoices**, **Camel**

```
Your available choices are:  
0. Exit  
1. List all camels  
2. Create a new camel  
3. Delete existing camel  
4. Modify existing camel  
Please enter your choice: _
```

Zadanie nr 3 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodano klasy, enemy **SwansScreen**, **SwansScreenChoices**, **Swan**

```
Your available choices are:  
0. Exit  
1. List all swans  
2. Create a new swan  
3. Delete existing swan  
4. Modify existing swan  
Please enter your choice: _
```

Zadanie nr 4 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodano klasy, enemy **WolfsScreen**, **WolfScreenChoices**, **Wolf**

```
Your available choices are:  
0. Exit  
1. List all wolfs  
2. Create a new wolf  
3. Delete existing wolf  
4. Modify existing wolf  
Please enter your choice: _
```