

Programowanie w języku JAVA

zadania

1. Obecnie program traktowany jest jako gracz, więc na podstawie obiektu gracza stwórz obiekt dla programu i nadaj mu nazwę.
2. Rozszerz oprogramowanie o rozgrywkę wieloosobową. Ilość graczy ustalana jest na starcie programu.
3. Rozszerz oprogramowanie o możliwość rozegrania kolejnej rozgrywki bez kończenia programu.
4. Rozszerz oprogramowanie o zaawansowany poziomy trudności, który pobiera od gracza wartość startową oraz końcową. Po każdej rozgrywce zwycięzca może zmienić poziom trudności.
5. Rozszerz oprogramowanie o zapis i odczyt wyżej wprowadzonych rozszerzeń.

Rozwiązania zadań proszę prezentować na zajęciach lub przesłać na mail: michal.mach@gdansk.merito.pl

Pytania proszę przysyłać mailem. Odpisuje zazwyczaj we wtorki i czwartki po godzinie 19:00.

inż. Michał Mach