|  |
| --- |
| Merito University |
| Programowanie Obiektowe |
| Ćwiczenia 1 - zadania |

|  |
| --- |
| Imiona I nazwiska: Malishevskyi Vladyslav, Mykola Kutyshenko  Adresy mail: [kryptonv10@gmail.com](mailto:kryptonv10@gmail.com) , xoma.palace@gmail.com Id’s: 144391 , 144140  Link na git: https://github.com/KryptonV10 |

# Rozdział 1 – Zadania do zrealizowania

1. Dodanie ustawień dotyczących kolorystyki poszczególnych ekranów:
2. Należy zmodyfikować interfejs ISettings oraz klasę Settings i dodać pola typu string opisująych kolorystykę poszczególnych ekranów. Ekrany, które powinny być opisane to ekran główny, ekran zwierząt, ekran ssaków, ekran psów. Kolory mogą się powtarzać.
3. Dodać opcję zapisu i odczytu ustawień do plików. Zmodyfikować interfejs ISettingsService oraz SettingsService.
4. Dodać wyświetlanie ekranów w kolorze określonym w ustawieniach.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Автоматически созданное описание

1. Dodać struktur danych, interfejsy, zmodyfikować odpowiednie serwisu oraz dodać nowy ekran opisujący jeden z poniższych rodzajów zwierząt. Wybrać jeden z gatunków. Zapisać do pliku wszystkie wskazane jednostki ze wskazanymi właściwościami. Podać w wyniku plik JSON po zapisie danych.
2. Dodać kolejny rodzaj ssaka inny od punktu 2.
3. Dodać kolejny rodzaj ssaka inny od punktów 2 oraz 3.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт

Автоматически созданное описание

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание