

Wyższa Szkoła Bankowa

Programowanie Obiektowe

1. Sofia Yevzhenko, Yelyzaveta Kondratiuk
2. 144387, 143661
3. l2843554@gmail.com , evzenkosofia@gmail.com
4. 05.09.2023
5. <https://github.com/Liz2210/APP-1>

Zadanie nr 1– Dodawanie ustawień z plika Json

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

```
public class SettingsService : ISettingsService
{
    #region ISettings Implementation

    /// <inheritdoc/>
    /// Method used to read data from json
    3 references
    public ISettings? Read(string? jsonPath)...

    /// Method used to write data to json
    2 references
    public void Write(ISettings settings, string? jsonPath)...
    /// Method used to read and update data from json
    9 references
    public void ConsoleColorUpdate(ScreenEnum screenEnum)...
    /// Method used to edit json data
    2 references
    public void SetColor(ScreenEnum screensEnum, ConsoleColor newConsoleColor)...

    public class Settings : ISettings
    {
        3 references
        public Dictionary<ScreenEnum, ConsoleColor> ScreensColor { get; set; } = new Dictionary<ScreenEnum, ConsoleColor>();
    }
}
```

Wszystkie dane są zapisywane w **Colors.json**

Dodaliśmy wyświetlanie ekranów w kolorze określonym w ustawieniach i ich zmianę przez ekran **SettingsScreen**

```
Your available choices are:
0. Exit
1. Animals
2. Set Console Color
Please enter your choice: 2

Your available displays:
1. Main_Screen
2. Animals_Screen
3. Mammals_Screen
4. Dogs_Screen
5. Anteaters_Screen
6. Turkeys_Screen
7. Hedgehogs_Screen
8. Settings_Screen
0. Exit
```

(Zrzut ekranu **SettingsScreen**)

Zadanie nr 2 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodaliśmy klasy oraz enemy dla ssaka **Anteater**: **AnteaterScreen**, **AnteaterScreenChoices**, **Anteater**

```
public class Anteater : MammalBase, IAnteater
{
    Public Methods

    #region Ctors And Properties

    /// <inheritdoc/>
    5 references
    public int SnoutLength { get; set; }
    5 references
    public int Size { get; set; }
    5 references
    public string Diet { get; set; }
```

Zadanie nr 3 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodaliśmy klasy oraz enemy dla ssaka **Hedgehog**: **HedgehogScreen**, **HedgehogScreenChoices**, **Hedgehog**

```
public class Hedgehog : MammalBase, IHedgehog
{
    Public Methods

    #region Ctors And Properties

    /// <inheritdoc/>
    5 references
    public string Color { get; set; }
    5 references
    public int SpikeLength { get; set; }
    5 references
    public string FavoriteFoods { get; set; }
```

Zadanie nr 4 – Dodawanie kolejnego rodzaju ssaka

Dodaliśmy klasy oraz enemy dla ssaka **Turkey**: **TurkeyScreen**, **TurkeyScreenChoices**, **Turkey**

```
public class Turkey : MammalBase, ITurkey
{
    Public Methods

    #region Ctors And Properties

    /// <inheritdoc/>
    5 references
    public string Color { get; set; }
    5 references
    public string Sound { get; set; }
    5 references
    public int EggProductionRate { get; set; }
```