

Łukasz Leśniewski, laboratoria 4, Programowanie Obiektowe, Grupa  
środa Tp. 15:15

Zmiany dokonane w programie z laboratoriów 2:

Klasy wypożyczalnia oraz użytkownik składają się teraz odpowiednio z dodatkowych obiektów klas półki oraz listaWypożyczeń. Obiekty te zawierają arraylisty ze zbiorami możliwymi do wypożyczenia oraz tymi które użytkownik wypożyczył.

Drugie zadanie

Program składa się z dwóch metod:

- parsowanie: metoda, w której na skaner podaje się dowolny ciąg znaków. Za pomocą funkcji try/catch program wyłapuje, czy jest to wpisanym znakiem jest liczba, czy coś innego. Jeśli jest to liczba, pokazuje ją w następnej linii, jeśli nie, program łapie wyjątek, po czym obsługuje go, wyświetlając, że podane znaki nie są liczbą
- listowanie: metoda, w której jesteśmy proszeni o podanie pozycji z tablicy, którą chcemy wyświetlić na ekranie. W przypadku podania pozycji z poza zakresu lub nie podania liczby (np. napisanie „ngiofsa”), zostanie złapany wyjątek, który zostaje obsłużony w taki sposób, że wyświetlana zostaje 7 pozycja z tablicy