

Łukasz Leśniewski, laboratoria 2, Programowanie Obiektowe, Grupa
środa Tp. 15:15

Main, jak nazwa wskazuje, jest główną klasą, w której wywoływane są metody, wyświetlani użytkownicy itp.

PłytaMuzyczna, Ksiazka, Filmy, Ebook, Audiobook, wypożyczalnia, użytkownik są klasami, w których tworzymy obiekty tychże klas.

Klasa Zbior jest klasą abstrakcyjną, dlatego nie możemy stworzyć obiektu tej klas.

Każda klasa zwykła (nie abstrakcyjna) dziedziczy po zbiorze, za wyjątkiem klasy Ebook oraz uzytkownik. Zastosowałem takie rozwiązanie, ponieważ Ebookiem można nazwać odwzorowanie zwykłej książki w postaci pliku, stąd też może dziedziczyć wszystkie „cechy” klasy Ksiazka. Klasa uzytkownik nie dziedziczy.

Większość zmienny np. Int, String (Przykłady z kodu: nazwa, dataWydania, numerID) zostały zapisane w kodzie jako private. Rozwiązanie takie zostało zaimplementowane, by uniknąć przypadkowej zmiany którejś z tych zmiennych, w którymkolwiek momencie pisania kodu (bądź np. gdyby ktoś inny chciał je zmienić). Co za tym idzie, by mogły one zostać użyte w dalszych częściach programu, zastosowano funkcje Get oraz Set.

Wedle idei projektowania obiektowego, program został podzielony na klasy, gdzie później tworzone były obiekty, by nie tworzyć programu, w którym trzeba będzie analizować duże ilości kodu. Ma być on dość przystępny dla każdego, kto będzie go widział i będzie chciał zrozumieć jego działanie.