

ЛЕКЦИЯ I © 2020 Нет Ит

JAVA OOP:

Упражнение

Теодор Костадинов



SOFTWARE
ACADEMY



Съдържание

1. ООП Преговор
2. Задачи



ООП до сега



Какво видяхме до сега?



- Класове
- Обекти
- Конструктори
- Полета
- Методи
- Статичност
- Енумерация
- Наследяване
- Полиморфизъм
 - Overriding & Overloading
- Абстрактност
 - Interfaces & abstract classes
- Капсулация
 - Getters & setters, modifiers, final



Почивка

до 19:32



Задачи за упражняване



Задача 1



Bar Me!

Програмата трябва да съдържа данни за поне 10 от популярните заведения - име, географска локация, работно време. При стартиране на програмата, потребителят трябва да въведе текущата си локация (дължина и ширина). След това се появява меню с три опции.

- Първата опция е СПИСЪК ВСИЧКИ. Ако потребителят избере нея, на екрана се появява списък с баровете, подредени от най-близък до най-далечен до потребителя. Всеки ред от списъка съдържа пореден номер, името на бара и разстояние в метри до потребителя, както и работното време.



Задача 1



- Втората опция е СПИСЪК ОТВОРЕНИ. На екрана се появяват само баровете, които в момента са отворени. Най-отгоре са тези, които затварят най-скоро. Всеки ред от списъка съдържа пореден номер, името на бара и работното време.
- Третата опция е КАРТА. На екрана се появява карта, съставена от ASCII символи. С X е отбелязана локацията на потребителя и той е в средата на картата, с цифрите от 1 до броя барове са отбелязани баровете. Под картата се изписва и списък, показващ коя цифра на кой бар отговаря. Всеки символ от картата отговаря на 50м от реалния свят.



Задача 2



Детектор за плагиатство

- Условието е тук:

<https://github.com/fmi/java-course/blob/ab5f6a55fce87696aca7f4edc55d30b60e92b71a/homeworks/02-authorship-detection/README.md>

Не е задължително да спазвате класовете и интерфейсите дефинирани в условието.



© 2020 Нет Ит

БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!



SOFTWARE
ACADEMY

