

Съдържание



- 1. ООП Преговор
- 2. Задачи

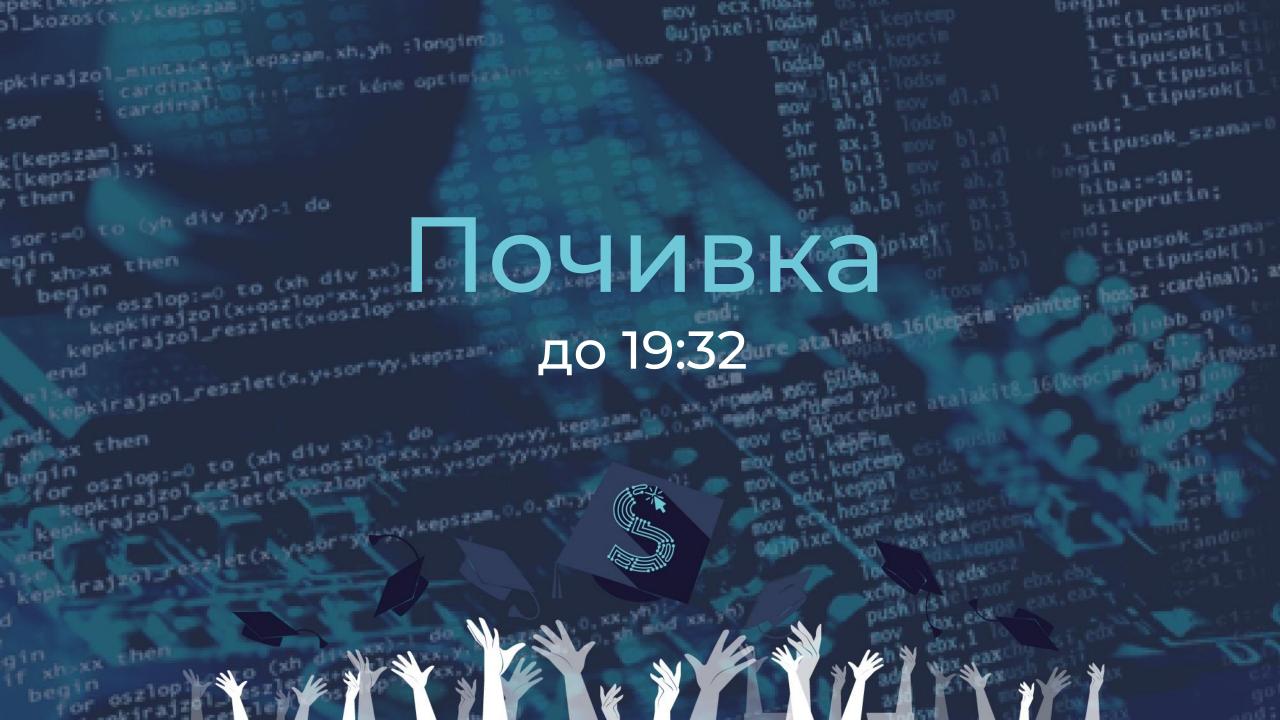


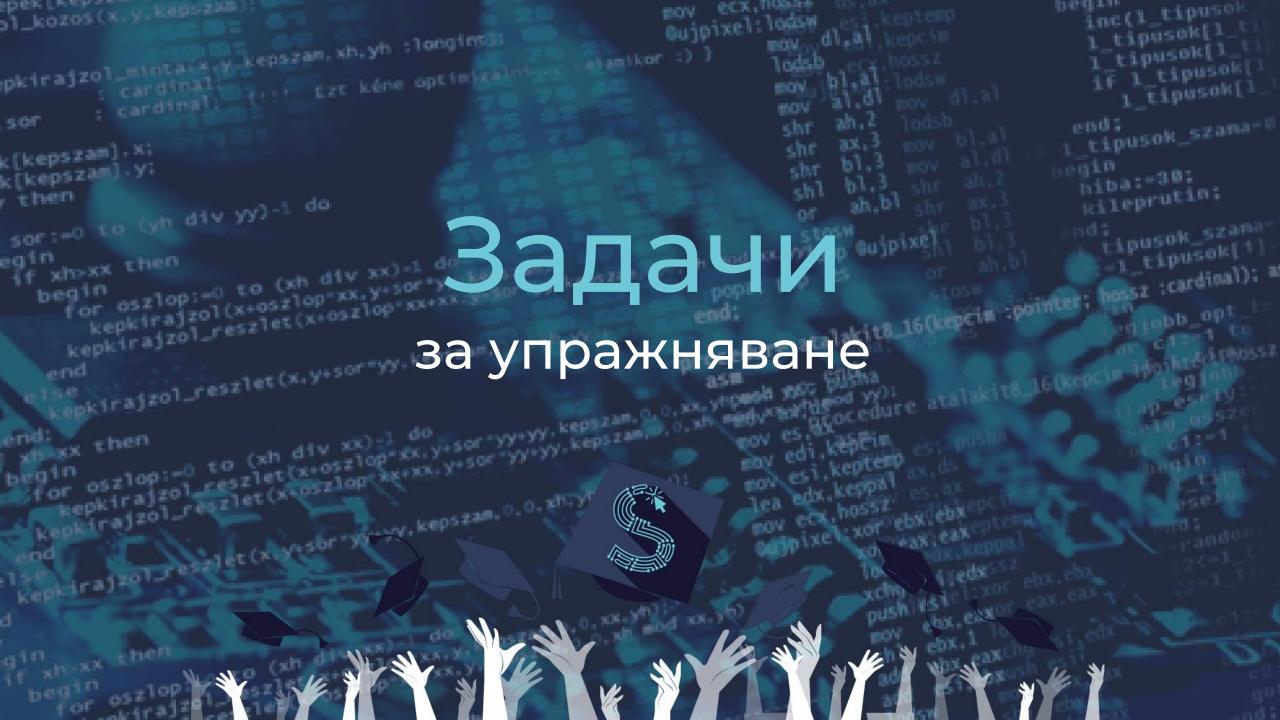
ol_kozos(x, y, kepszan) CCX, III. \$140 G 3.91 inc(1 tipuso) MOV Gujpixel: lodsw tipusek[1 pkirajzol_mintal&cy_kepszan.xh.yh :longinta moov....dl.al tipusok[l lodsb : cardinal; o (!!! Ezt kéne optimicalmi | tipusok| tipusok[1 前の社 100 k[kepszam].x; k[kepszam].y: hiba:=30; wileprutin; then sor:=0 to (yh div yy)-i do tipusok[1] egitn for oszlop:=0 to (xh div xx)-1 do procedure atalakită 16(kepcia :pointer; hossz :cardinal); a kepkirajzol(x+oszlop*xx,y+sor*yy) begin kepkirajzol_reszlet(x+oszlop*xx+xx-y) kepkirajzol_reszlet(x.y+sor*yy,kepszam, ...,kh.xx kepkirajzol_reszlet(xtoszlop kx+xx, y+5or yy+yy, kepszam, o.z. Repkirajzol_reszlet(x+oszlop*xx,y+sor*yy+yy,kepsza gov es, ac-11.75 doy edi, kejein xbexx then moviesi, keptemb lea bdx, keppal Kepkarajaolaresajet (x ytsbr y wy, kepsaam, o, o, any nov eck, hassz Main ixe xor ebx ebx VIII. th and made if shows then

Какво видяхме до сега?



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





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: <u>https://github.com/fmi/java-course/blob/ab5f6a55fce87696aca7f4edc55d30b60e92</u> <u>b7la/homeworks/02-authorship-detection/README.md</u>

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

