**Skúška ZOOP**

1. Úloha

Singleton je jediná inštancia triedy, ktorej podmienky sú privátny konštruktor a static metóda. V mojom projekte som to využil nasledovne:

Text, letter

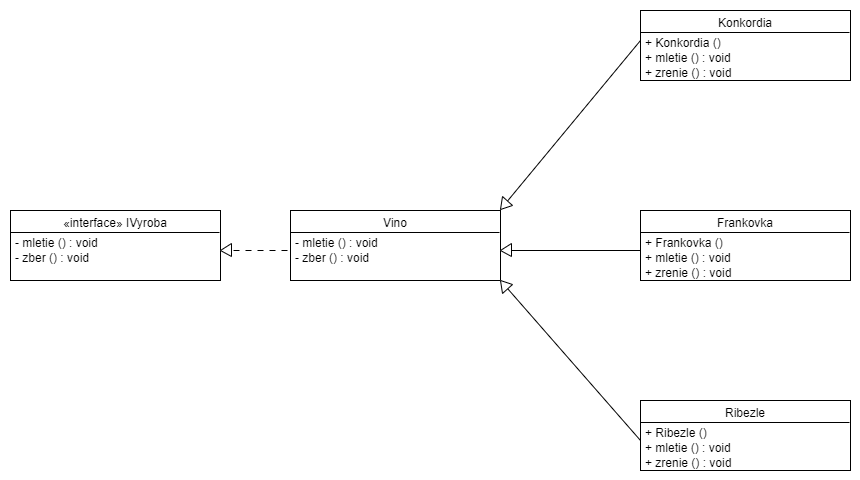
Description automatically generated

Text

Description automatically generated

1. Úloha

Diagramové vyjadrenie rozhrania v mojom projekte:



IVyroba je rozhranie, trieda Vino ho implementuje a následne rôzne triedy vín ho využívajú.

Text

Description automatically generated

Rozhranie

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Implementácia rozhrania

Text

Description automatically generatedText

Description automatically generated

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

A následné využitie

1. Úloha

Polymorfizmus vieme uplatniť pri preťažovaní tried, kedy metódy v Parent triede sa dedia do Child tried a môžu byť využité rôznymi spôsobmi. Ja to v mojom projekte využíivam pri vyššie spomenutých vínach. Mám tri rôzne triedy pre vína ktoré sa rôzne správajú pri metóde mletie(). Môžete si to všimnúť vyššie v druhej úlohe kde mam screenshoty všetkého dôležitého kódu. Sú to triedy Vino, Frankovka, Konkordia a Ribezle.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Text

Description automatically generatedText

Description automatically generated

Text

Description automatically generated