

LAB 6

Konstruktory, pliki

1. Utwórz klasę Kalkulator, która będzie posiadała konstruktory w wersjach 1 argumentowej, 4 argumentowej i 7 argumentowej oraz metodę liczącą i zwracającą wynik operacji matematycznej. Dodatkowo konstruktor kopiujący klasy zawierający informacje o liczbach wykorzystanych do wykonywania operacji.
2. Korzystając ze strumieni Javy napisz program odczytujący dane z pliku tekstowego *.txt (10 linii tekstu).
3. Zapisz do pliku *.txt wynik działania oraz dane składowe z zadania 1.
4. Tablicę dwuwymiarową 10x10 uzupełnij losowymi wartościami liczbowymi, a następnie zapisz ją do pliku *.csv.
5. Zmodyfikuj plik z zadania 4, wczytaj wszystkie wartości z pliku do tablicy.