

Raport z zajęć nr. 2

Programowania Obiektowego

Student: Grzegorz Zieliński

Projekt: „Catchthebatonix”

Dokonane czynności na zajęciach:

1. Konfiguracja Github classroom.
2. Zapoznanie się ze wzorcem projektowym **fabryka abstrakcyjna**
3. Stworzenie diagramu klas:

