**DZIAŁANIE PROGRAMU ZODIAC**

* Na początku programu gra wita nas i prosi o podanie daty urodzenia w formacie RRRR-MM-DD.
* Na podstawie daty urodzenia program informuje nas o naszym znaku zodiaku i daje 3 opcje do wybrania: Wróżba, imię wróżbity lub ciekawostka o swoim znaku zodiaku.
* Po wybraniu opcji otrzymujemy odpowiedź oraz pytanie czy chcemy zagrać jeszcze raz, po wysłaniu „tak” program resetuje się, a po „nie” wyłącza.

Wymagania:

- typy danych proste i złożone w ujęciu globalnym oraz lokalnym

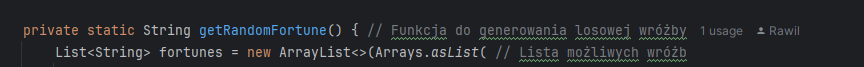
Mamy w programie typy danych takie jak np. int, string, LocalDate,

- instrukcji switch, if else, for, while lub ich odpowiedniki

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Czcionka

Opis wygenerowany automatycznie

- 3 struktur danych (lista, mapa, vector, set lub inne wybrane) np.





- wydzielenie części programu w funkcje

Przykładowe funkcje kodu:

* getZodiacSign(LocalDate birthDate)
* getRandomFortune()
* generateProphetName()
* getZodiacFact(String zodiacSign)

- interakcja programu z człowiekiem

Użytkownik wprowadzą datę urodzenia i wybiera jedną z dostępnych opcji, klasa Scanner użyta do odczytu danych wejściowych

- generowanie danych losowych (np: data, imiona, nazwiska, ceny itp.),

Funkcje getRandomFortune i generateProphetName używają klasy Random do generowania losowych wartości.

- użycie własnego typu danych(klasa, struktura)

Np. Klasa Zodiac jest własnym typem danych

- użycie gita jako systemu kontroli wersji

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie