

PROGRAMOWANIE W JAVA

Laboratorium 3

Poniżej znajdują się zadania, które zostaną przerobione na laboratoriach z przedmiotu “Programowanie w Java” studiów podyplomowych Programowanie I Bazy Danych.

Zadanie 1

Wygeneruj projekt Maven’owy o następującej konfiguracji:

- groupId: pl.edu.pg.ftims.itj
- artifactId: interfaces
- version: 1.0

Zadanie 2

1. Stwórz interfejs Drawable posiadający dwie metody:
 - a. draw() nie przyjmującą żadnych argumentów i nie zwracającą żadnej wartości
 - b. erase() nie przyjmującą żadnych argumentów i nie zwracającą żadnej wartości
2. Stwórz interfejs Printable posiadający metodę print() nie przyjmującą żadnych argumentów i nie zwracającą żadnej wartości
3. Stwórz 3 klasy implementujące interfejsy Drawable i Printable i wypisujące odpowiedni komunikat na konsoli:
 - a. Circle
 - b. Square
 - c. Diamod
4. Stwórz klasę pomocniczą Printer:
 - a. Posiadającą statyczną metodę print, która przyjmuje za argument obiekt typu Printable i wywołującą metodę print tego obiektu
5. Stwórz klasę pomocniczą Drawer:
 - a. Posiadającą statyczną metodę draw, która przyjmuje za argument obiekt typu Drawable i wywołującą metodę draw tego obiektu

- b. Posiadającą statyczną metodę erase, która przyjmuje za argument obiekt typu Drawable i wywołującą metodę erase tego obiektu
- 6. Stwórz klasę InterfacesTest z metodą main, w której stworzysz obiekty klas Circle, Square i Diamond i przekażesz je do metod klas pomocniczych Printer oraz Drawer