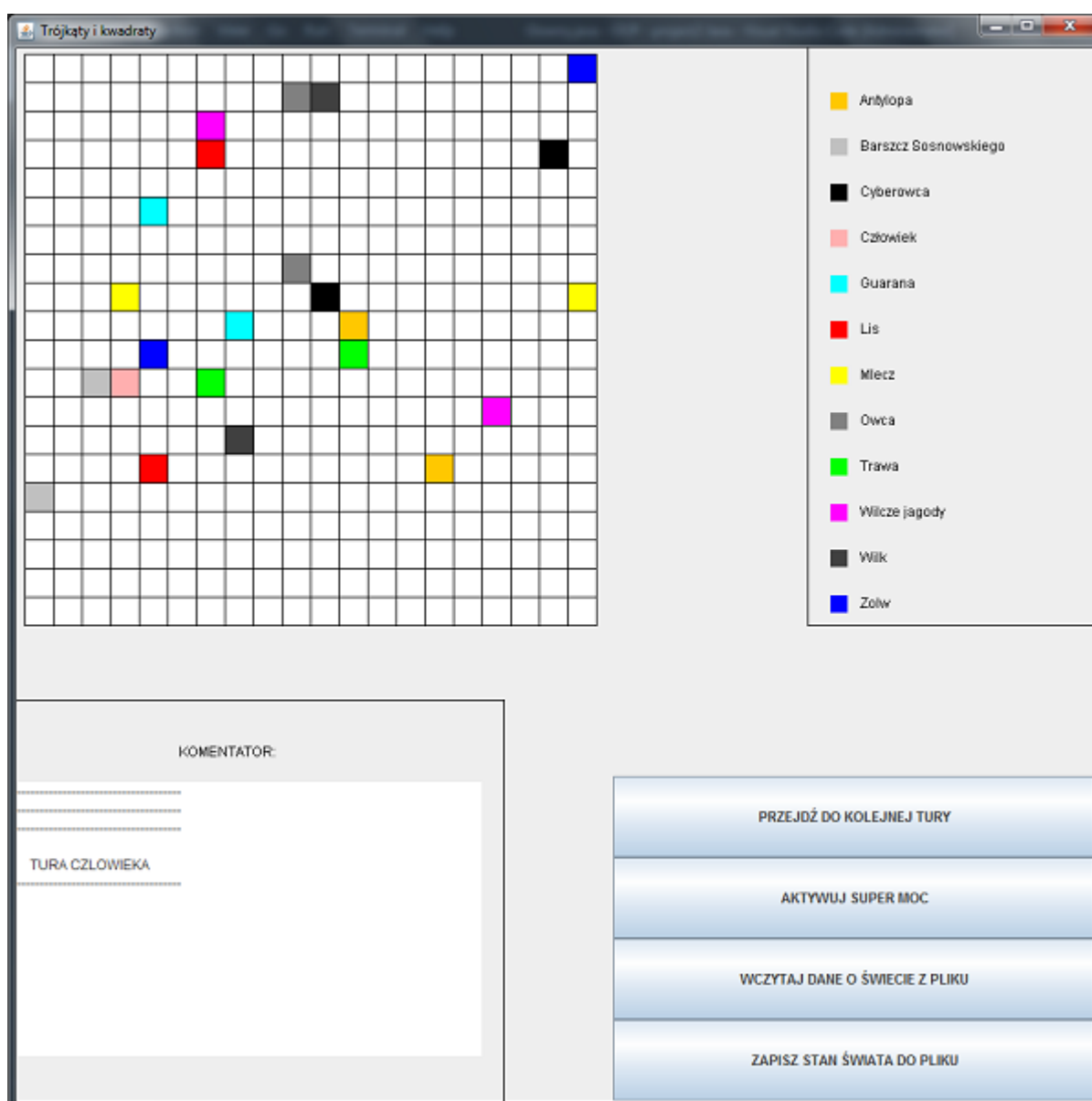


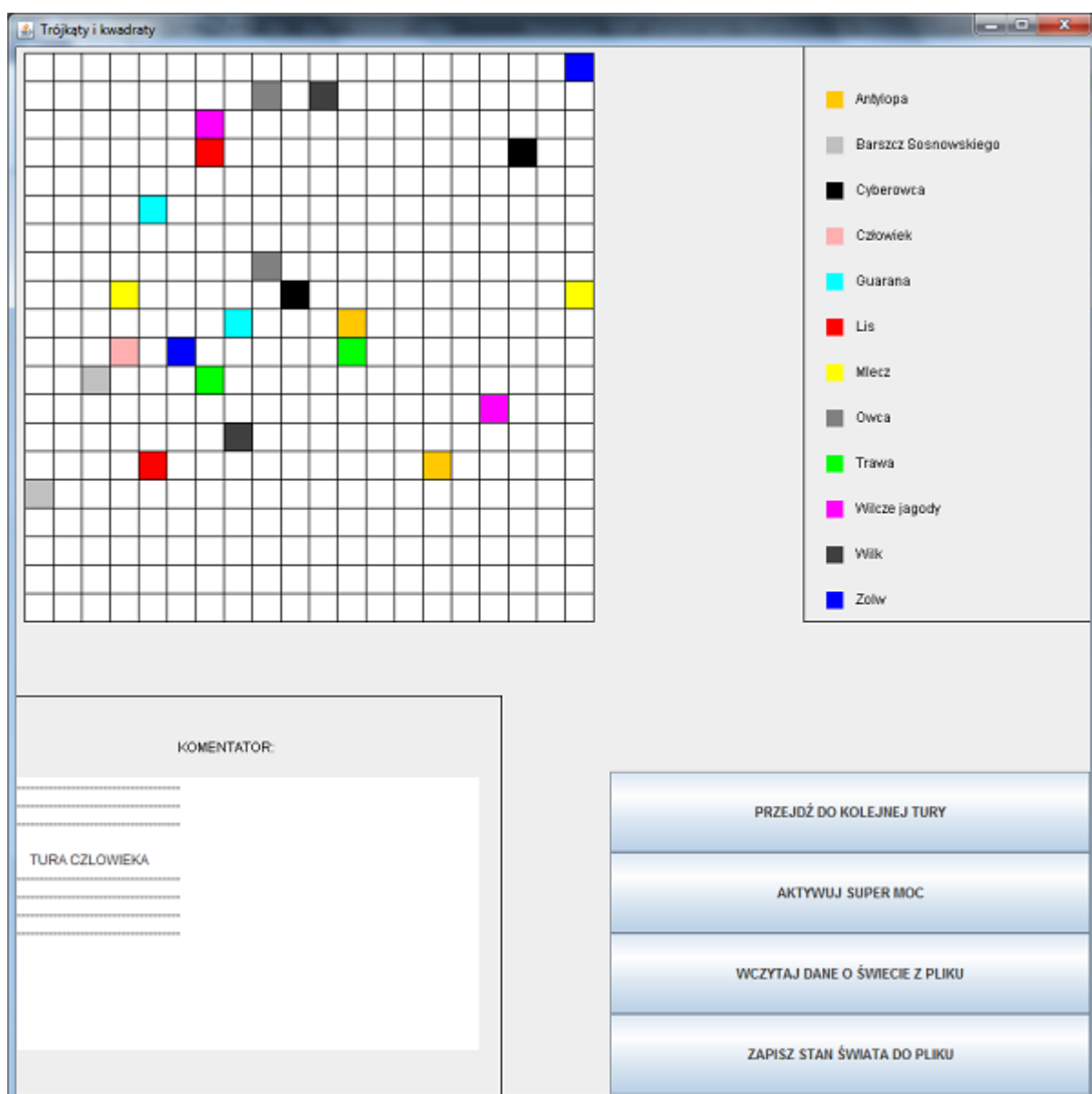
Programowanie obiektowe – projekt 2 (Java)

Nazywam się Wiktor Krasiński. Mój nr albumu to 179987. Ten dokument jest raportem z efektów wykonanych zadań. Zrealizowałem wszystkie wytyczne potrzebne do uzyskania 3 punktów.

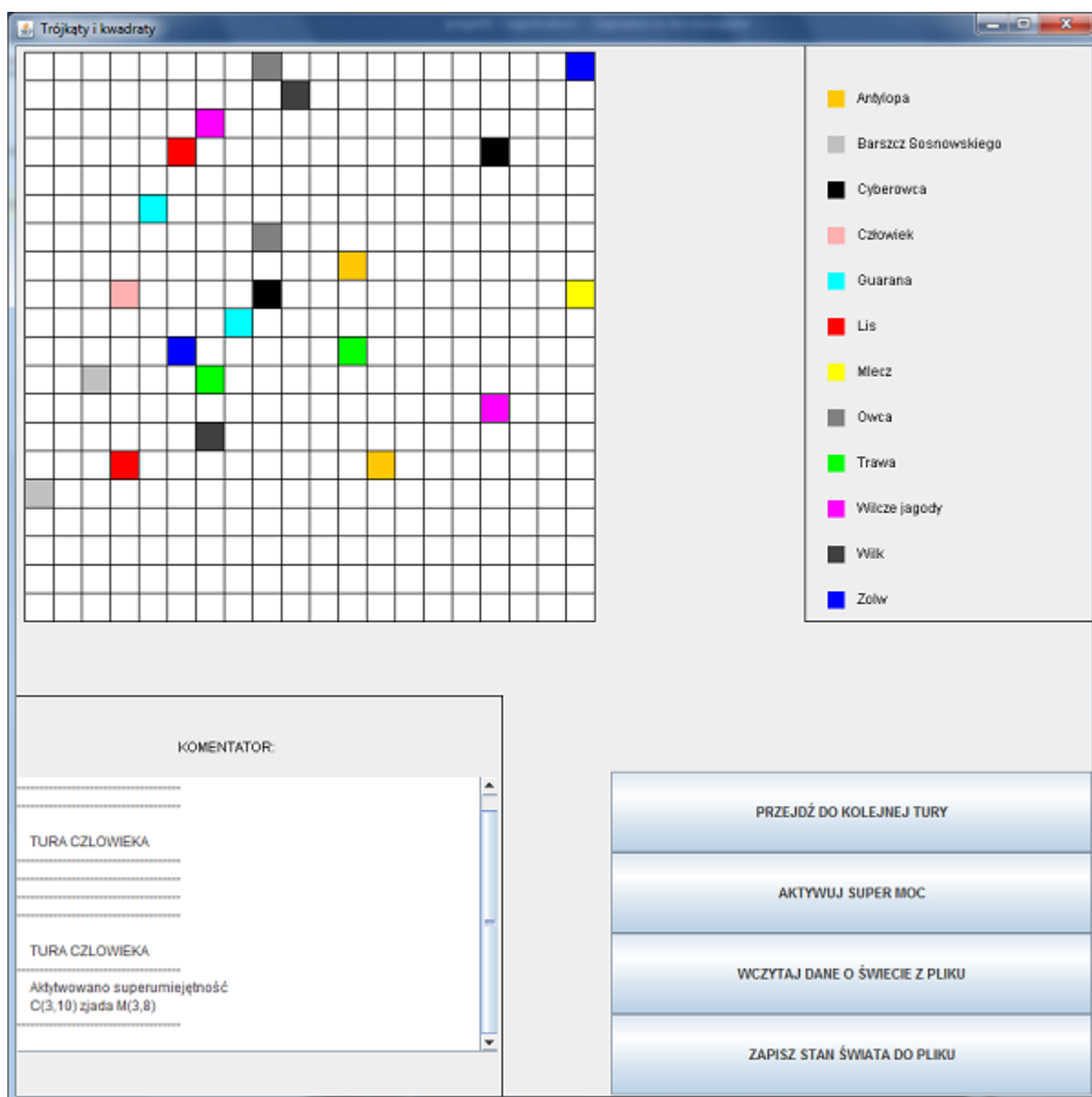
- Implementacja wszystkich gatunków wraz z człowiekiem



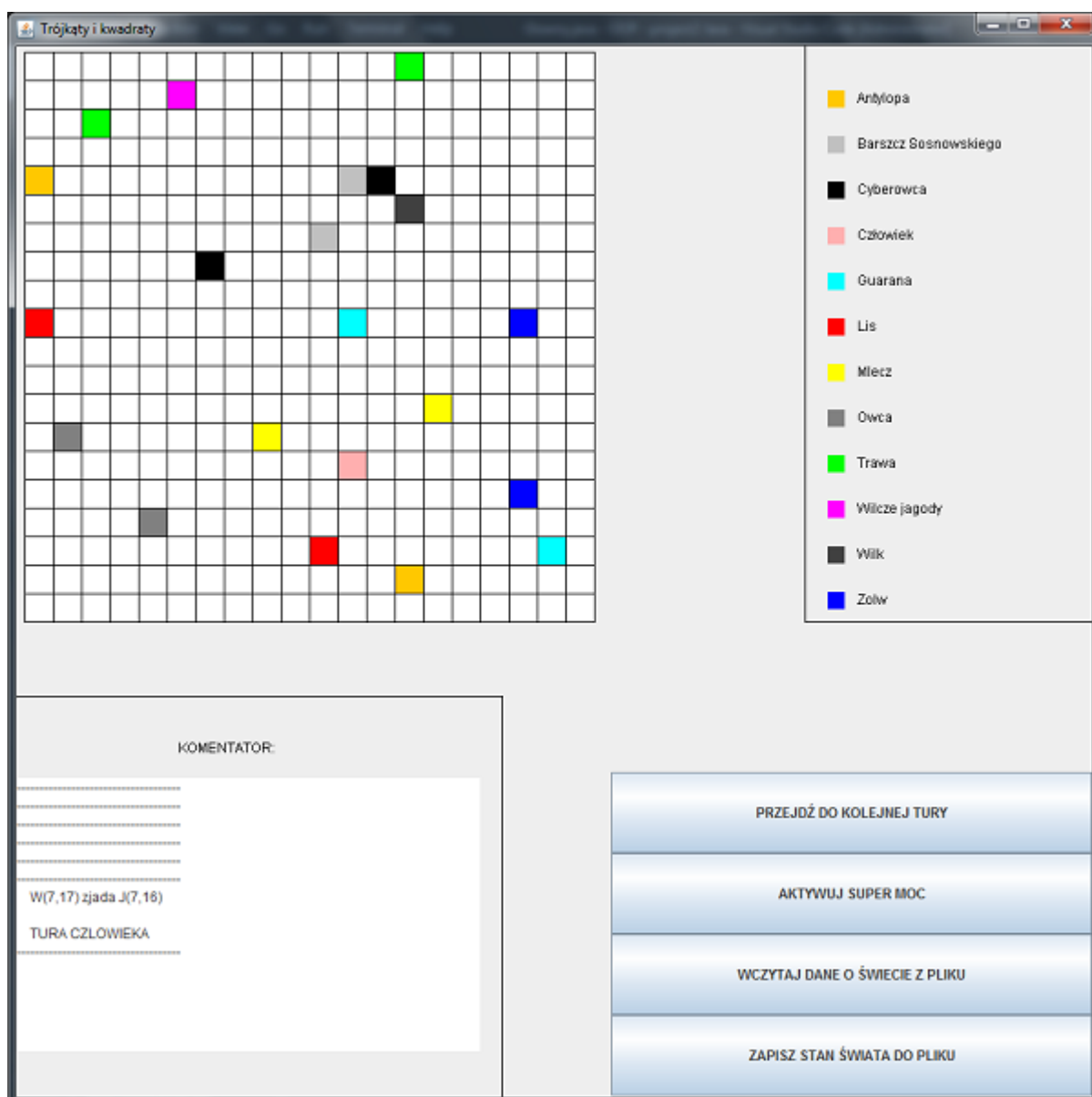
- **Poruszanie organizmów** (ten sam świat – jedną turę dalej)



- Człowiek i super-umiejętność („Szybkość Antylopy”)



- **Zjadanie roślin**



- Rozmnażanie zwierząt

Antylopa

Barszcz Sosnowskiego

Cyberowca

Człowiek

Guarana

Lis

Mlec

Owca

Trawa

Wilcze jagody

Wilk

Żółw

KOMENTATOR:

J(7,18) rozsiewa J(7,19)
M(13,18) rozsiewa M(14,18)
G(18,6) rozsiewa G(19,6)
J(12,8) rozsiewa J(12,9)
M(3,7) rozsiewa M(3,8)
M(7,4) rozsiewa M(8,4)

W(14,13) rozmnaża się z W(13,13). Dziecko: W(15,13)
M(12,18) rozsiewa M(12,19)
G(12,6) rozsiewa G(12,5)
M(13,18) rozsiewa M(13,19)
M(11,16) rozsiewa M(11,15)
M(7,4) rozsiewa M(7,3)
M(5,6) rozsiewa M(6,6)
M(1,1) rozsiewa M(0,1)

PRZEJDŹ DO KOLEJNEJ TURU

AKTYWUJ SUPER MOC

WCZYTAJ DANE O ŚWIECIE Z PLIKU

- Zabijanie zwierząt i odepchnięcie żółwia

Trójkąty i kwadraty

- Antylopa
- Barszcz Sosnowskiego
- Cyberowca
- Człowiek
- Guarana
- Lis
- Mlecz
- Owca
- Trawa
- Włcze jagody
- Wilk
- Żółw

KOMENTATOR:

A(8,2) atakuje Z(6,2)

Z odpycha A na pole (8,2)

O(4,6) atakuje W(3,6)

W pokonuje O

O(8,12) atakuje L(8,11)

O pokonuje L

G(7,19) rozsiewa G(6,19)

M(2,9) rozsiewa M(2,8)

T(11,0) rozsiewa T(12,0)

M(18,11) rozsiewa M(18,12)

M(14,10) rozsiewa M(14,9)

M(15,12) rozsiewa M(14,12)

M(4,9) rozsiewa M(5,9)

M(1,11) rozsiewa M(1,12)

PRZEJDŹ DO KOLEJNEJ TURY

AKTYWUJ SUPER MOC

WCZYTAJ DANE O ŚWIECIE Z PLIKU

ZAPISZ STAN ŚWIATA DO PLIKU

- Rozsiew roślin

Trójkąty i kwadraty

- Antylopa
- Barszcz Sosnowskiego
- Cyberowca
- Człowiek
- Guarana
- Lis
- Mlecz
- Owca
- Trawa
- Wilcze jagody
- Wilk
- Zółw

KOMENTATOR:

TURA CZŁOWIEKA

T(12,10) rozsiewa T(13,10)

TURA CZŁOWIEKA

M(19,9) rozsiewa M(18,9)

M(19,9) rozsiewa M(19,10)

TURA CZŁOWIEKA

PRZEJDŹ DO KOLEJNEJ TURY

AKTYWUJ SUPER MOC

WCZYTAJ DANE O ŚWIECIE Z PLIKU

ZAPISZ STAN ŚWIATA DO PLIKU

- Zapis do pliku tekstowego

The image shows a simulation interface with a 2D grid world and a text editor window.

Grid World: A 20x20 grid containing various animals represented by colored squares. The legend on the right lists the animals and their colors:

- Antylopa (Yellow)
- Barszcz Sosnowskiego (Grey)
- Cyberowca (Black)
- Człowiek (Pink)
- Guarana (Cyan)
- Lis (Red)
- Mlecz (Light Yellow)
- Owca (Dark Grey)
- Trawa (Green)
- Wilcze jagody (Magenta)
- Wilk (Dark Grey)
- Zolw (Blue)

Text Editor (stan swiata.txt): The editor displays the following text:

```

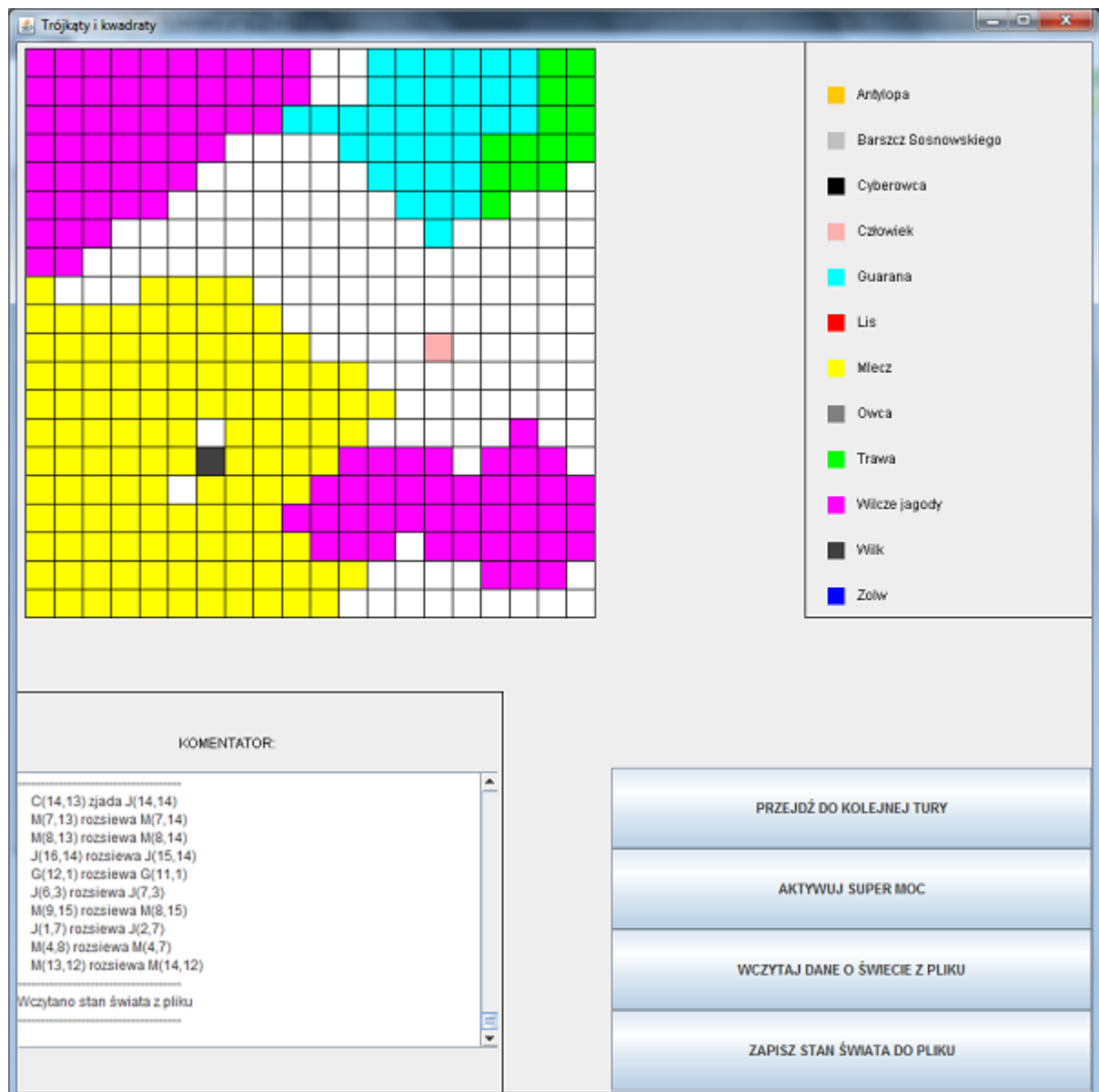
Liczba organizmów:
264
Szerokość:
20
Wysokość:
20
W 9 5 6 14 130
C 5 4 14 10 130 0 0
G 0 0 14 2 130
M 0 0 1 16 130
T 0 0 18 3 130
J 99 0 15 16 130
J 99 0 1 2 130
M 0 0 0 16 122
M 0 0 2 16 120
J 99 0 0 2 116
M 0 0 0 15 116
M 0 0 0 17 114
M 0 0 1 15 110
J 99 0 2 2 110
J 99 0 0 1 110
M 0 0 1 17 108
J 99 0 1 1 108
M 0 0 2 15 102
J 99 0 0 0 102
M 0 0 3 16 100
J 99 0 0 3 100
M 0 0 2 17 98
M 0 0 0 18 96
M 0 0 3 15 96
G 0 0 13 2 92
M 0 0 3 17 92
M 0 0 2 18 90
  
```

Comments (KOMENTATOR): The comments section on the left displays the following text:

```

M(11,12) rozszewa M(11,11)
W(6,13) zjada M(6,14)
TURA CZŁOWIEKA
J(18,17) rozszewa J(18,18)
M(6,9) rozszewa M(6,8)
M(7,9) rozszewa M(7,8)
J(17,14) rozszewa J(17,13)
M(4,9) rozszewa M(4,8)
Zapisano stan świata do pliku
  
```


- **Wczytanie z pliku tekstowego**



Mam nadzieję, że informacje i zdjęcia, które tu zamieściłem, są wyczerpujące i wystarczające jeśli chodzi o podstawowy raport z wykonanej pracy.