Siema, trochę się zastanawiałem jak tu sprawdzić Twój poziom wiedzy teoretyczno-praktycznej i zamiast wymyślać kilka zadań, ułożyłem jedno, które polega na stworzeniu aplikacji. Nie wiem, czy będzie dla Ciebie ono trudne czy łatwe, natomiast późniejsza wspólna analiza kodu i logiki pozwoli Ci spojrzeć na pewne aspekty z nowej perspektywy. To zadanie sprawdzi wiedzę teoretyczną i bardzo dużo wniesie jeśli chodzi o strukturę budowy prawdziwych aplikacji.

UWAGA bardzo ważne, abyś zrobił to tak, jak potrafisz, bez spinania się czy to "tak ma być, czy inaczej".

UWAGA 2 też bardzo ważne, polecenia napisałem dosyć ogólnikowo, gdyby coś nie było jasne, od razu pisz na fb

UWAGA 3 w razie gdybyś miał z czymkolwiek problem, nie ważne na jakim etapie, od razu pisz, będę podpowiadał.

Zadanie polega na stworzeniu małej aplikacji. Ma to być oprogramowanie symulujące zakład produkcyjny, czyli jest jakaś firma, która wytwarza jakiś towar i go sprzedaje.

1. Firma wytwarza produkty, stwórz klasę/klasy, które są za to odpowiedzialne - produkt ma oczywiście kilka właściwości, na początek wystarczy nazwa, data produkcji, cena, opis. Firma robi 3 różne produkty: stół, fotel, łóżko.
2. Firma może przyjąć zamówienie, stwórz klasę/klasy, które przyjmą zamówienie, utworzą zamówienie i dodadzą je do listy zamówień. Zamówienie ma mieć id, datę zamówienia, spis towarów, formę dostawy(enum) i formę płatności(enum)
3. Zamówienie składa jakiś klient, więc stwórz klasę klienta, która zawiera imię, adres i email.
4. Towar trzeba wysłać, więc stwórz klasę nadania wysyłki - logika wysylki (rodzaj opakowania, cena, czas dostawy itp) będą się różnić w zależności od wysyłanego towaru (który ma mieć wartość forma dostawy)
5. Celowo pomijam przyjmowanie jakichkolwiek danych z zewnątrz, nie ma co bawić się w konsolowe aplikacji. Spróbuj stworzyć samą logikę. Spróbuj zrobić to według swojego uznania, tak jak Ci się wydaje, że powinno być, a następnie będziemy razem to omawiać i sprawdzać, czy i ew. jak mogłoby to wyglądać w prawdziwej aplikacji.
6. Koniecznie utwórz repozytorium na GIT, może być publiczne i regularnie wrzucaj tam kod, staraj się zrobić jakąś funkcjonalność, commit i wysłanie do repo. Wtedy masz aplikację pod kontrolą, a ja będę mógł śledzić ją na bieżąco.
7. Nie spiesz się, ale daj sobie jakiś deadline na wykonanie apki. Lepiej regularnie po 2h niż wszystko na raz.
8. Możliwe, że apka, od strony technicznej Javy, będzie dla Ciebie prosta, jednak zrób ją mimo wszystko.