

Discord:

<https://discord.gg/yupmmqBD>

Zadania:

Zadanie 1

1. Napisz funkcję. Która będzie zwracała wynik opasujący miejsca zerowe trójmianu kwadratowego (wielomian stopnia drugiego) . Rozważ różne przypadki i przetestuj funkcję.
2. Zastanów się jaką klasę błędu mógłbyś zaproponować do obsługi tej funkcji. Stwórz ją i zaimplementuj w rozwiązaniu.

Zadanie 1

Stwórz klasy opisujące rejestrację na zawody biegowe.

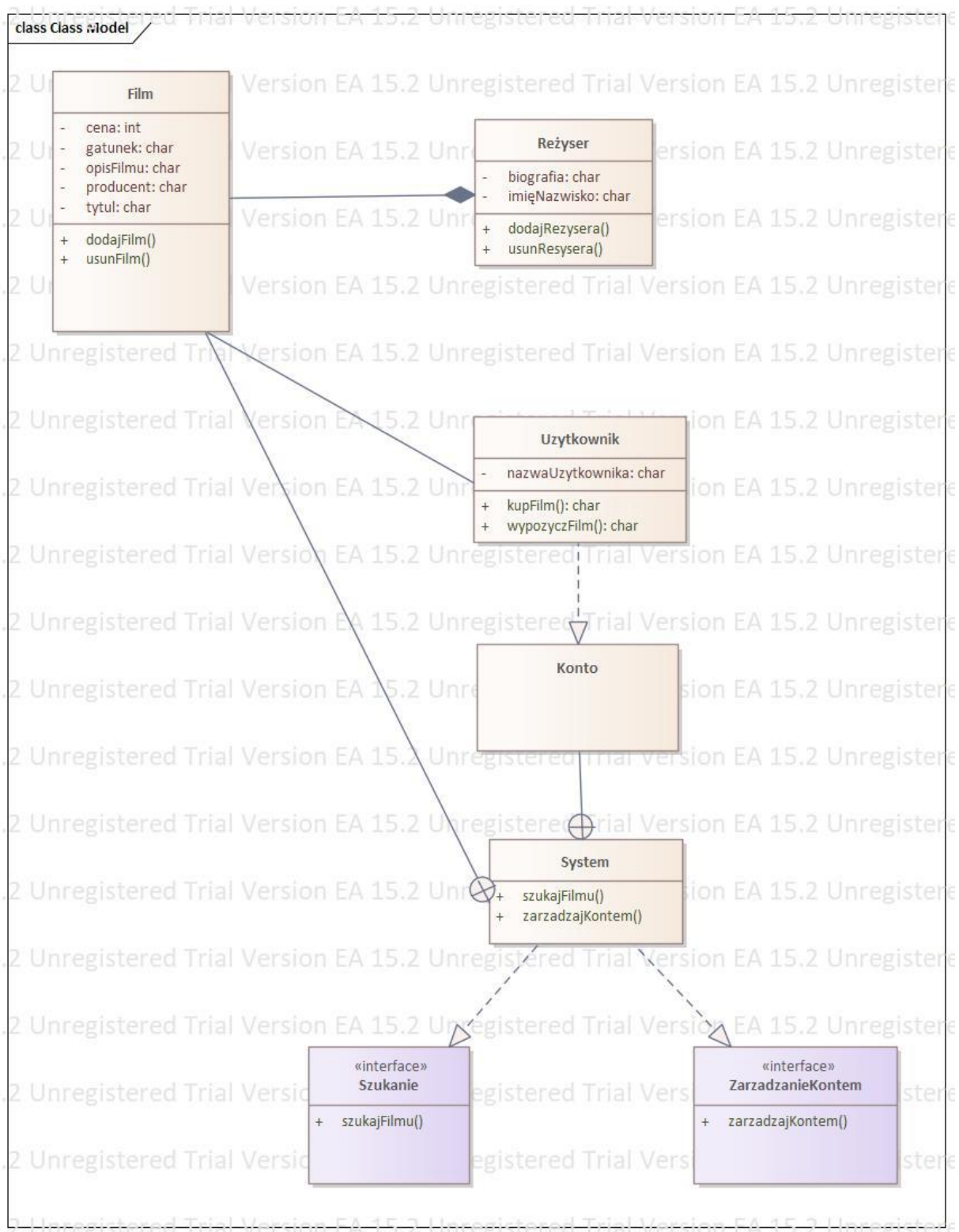
Uwzględnij w podziale na klasy takie elementy jak: biegacz, zawody, rejestracja.

Połącz klasy dziedziczeniem. Każdej klasie dodaj gettery i setery.

Zaprojektuj model abstrakcyjny zawodów i zaimplementuj go w rejestracji.

Zadanie 1

3. Zbuduj kompleks klas na podstawie poniższego diagramu:



Zadanie 4 **

Naszym zdaniem jest napisać program, grający z użytkownikiem w rzut monetą.

Działanie programu powinno być zbliżone do następującego:

1. Użytkownik wybiera czy obstawia resztę, czy orła (literka r – reszka, literka o – orzeł)
2. Po dokonaniu wyboru, Komputer odlicza 3,2,1, a następnie dokonuje 'rzutu', czyli losowego wyboru orzeł / reszka.
3. Komputer wyświetla wynik rzutu.
4. Jeżeli wygrał użytkownik, to dodaje punkt dla użytkownika, jeżeli komputer to dodaje punkt dla komputera.
5. Wyświetla wyniki
6. Wracamy do punktu 1.

Wykonaj to zadanie dwukrotnie: stosując paradygmat programowania funkcyjnego i obiektowego

** zadanie o podwyższonym stopniu trudności