

Wstęp do programowania - laboratorium

Lista nr 7

Janusz Szwabiński

Zad. 1 Zaimplementuj własną klasę `Rocket` o następujących własnościach:

- metoda `__init__` inicjalizuje położenie rakiety (domyślne jest $(0,0)$),
- metoda `move` przesuwa raketę o x wzdłuż osi X i o y wzdłuż osi Y ,
- metoda `get_position` wypisuje położenie rakiety na płaszczyźnie,
- metoda `get_distance` obliczy odległość między wybraną rakieta a inną rakieta,

Zad. 2 Stwórz obiekt klasy `Rocket`. Poprzesuwaj go na ekranie. Po każdym ruchu wypisz jego pozycję na ekran.

Zad. 3 Stwórz flotę składającą się z 5 rakiet. Każdą z nich zainicjalizuj losowo wybranymi współrzędnymi. Poprzesuwaj rakiety po ekranie. Po każdym ruchu wyświetl na ekranie ich położenia i odległości między nimi.

Zad. 4 Rozbuduj klasę `Rocket` według własnego pomysłu. Zaprezentuj działanie klasy po zmianach.