

LABORATORIUM

ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

refleksje, adnotacje i timer

1. Wstęp

Ćwiczenie ma na celu zapoznanie z mechanizmami refleksji.

2. Przebieg ćwiczenia

- a. Utworzyć projekt maven lub gradle.
- b. Skopiować adnotację Scheduled z załącznika, uzupełnić importy.
- c. Zaimplementować minimum 2 klasy posiadające bezargumentowe konstruktory i minimum 2 metody (każda) oznaczone adnotacją Scheduled.
- d. Zaimplementować aplikację konsolową, która w argumentach z wiersza poleceń otrzymuje klasy (wraz z pakietami), następnie tworzy obiekty z tych klas, poszukuje bezargumentowych metod oznaczonych adnotacją Scheduled i wywołuje te metody co zadany czas (podany w milisekundach jako period).

3. Sprawozdanie

- Zwięzły opis przebiegu ćwiczenia, wraz z kodami źródłowymi i czasami wykonania dla poszczególnych punktów.
- Wnioski z ćwiczeń - własne obserwacje i przemyślenia.

ZAŁĄCZNIK

Scheduled:

```
@Target(ElementType.METHOD)
@Retention(RetentionPolicy.RUNTIME)
public @interface Scheduled {
    long period()
    default 1000;
}
```