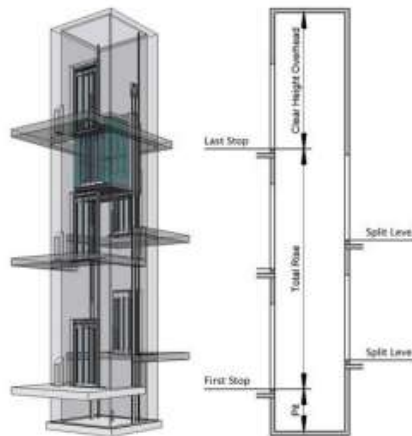


Napisz program symulujący działanie windy. Symulator powinien uwzględniać możliwość zatrzymywania się na poszczególnych piętrach oraz przywołania windy za pomocą przycisku na interfejsie użytkownika. Program powinien kolejkować wywołania. Prezentacja poruszania się windy powinna zostać przedstawiona na modelu osadzonym w przestrzeni dwuwymiarowej.



3.2

Stwórz mechanizm sprawdzający czy winda po zatrzymaniu się na określonym piętrze jest pusta. Jeśli tak odliczaj 5 sek. i zjeżdżaj windą na parter.

Projekt numer 4

Autor projektu: Seweryn Majewski ACiR WETI 2sem. Indeks: 181675

Użyta technologia: Java

Dokumentacja:

1. Działanie programu:

Celem programu jest wizualizacja działania windy, w dwóch wymiarach. Program opiera się na dwóch klasach.

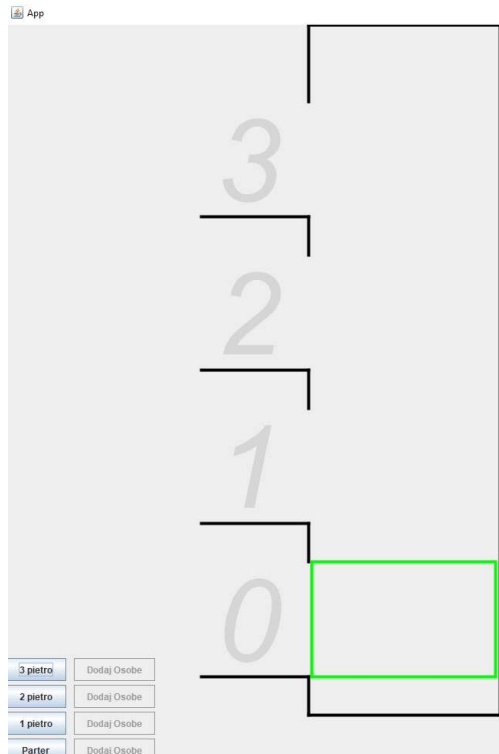
a. MyForm.java

Jest to klasa implementująca elementy GUI, oraz jednocześnie pełni funkcję klasy main. Poza implementacją elementów interfejsu graficznego, definiuje również ich zachowanie w poszczególnych scenariuszach użytkowania. Bowiem zaimplementowane są tak zwane "Listenery" czekające na input z przycisków, niektóre funkcje walidujące wejście użytkownika oraz jedna z ważniejszych funkcji programu: runGraph(), która nie przyjmuje żadnych argumentów i jest wywoływana przy wciśnięciu odpowiedniego przycisku.

b. GraphicsDemo.java

Jest to klasa odpowiedzialna za rysowanie i kalkulowanie trasy windy. Metoda implementująca tworzenie trasy windy to metoda **createPath(int destinationLevel)** przyjmująca jeden argument typu int mówiący o tym na który poziom winda ma wjechać. Metodą odpowiedzialną za rysowanie ekranu jest metoda **paintComponent(Graphics g)**. Jest to metoda dziedziczona z parent klasy. Jako ostatni element tej klasy mamy konstruktor, który jest odpowiedzialny za kontrolowanie całego przebiegu rysowania oraz aktualizowania zmiennych w klasie MyForm.

2. GUI



Gui opiera się na 4 przyciskach, które pozwalają nam na przywołanie windy na dany poziom. Jeżeli winda dojedzie na dany poziom, czeka 5sekund, po czym zjeżdża na parter