



AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA

AGH

Dokumentacja do projektu

Spis łowisk oraz okazów wędkarskich

z przedmiotu

Języki Programowania Obiektowego

Elektronika i Telekomunikacja, III rok

Jakub Kurzyński

Środa 9:45

prowadzący: mgr inż. Jakub Zimnol

4.01.2026

1. Opis projektu

Projekt ma na celu przechowywanie informacji o łowiskach i okazach wędkarskich. Dzięki aplikacji wędkarz może prowadzić obserwacje pomagające w dedukcji nad zachowaniem poszczególnych ryb, co przekłada się na sukcesy w najpiękniejszej dziedzinie każdej pasji – samodzielnym odkrywaniu. Aby możliwe było długoterminowe kolekcjonowanie danych, konieczne jest zachowanie informacji po zamknięciu aplikacji, dlatego zastosowano mechanizm zapisywania i odczytywania danych z plików.

2. Opis użytych klas

Fish – abstrakcyjna klasa bazowa zawierająca wszystkie informacje potrzebne do utworzenia kompletnego opisu ryby.

Predatory – klasa dziedzicząca po klasie Fish, zarezerwowana dla ryb drapieżnych (np. szczupak, okoń).

Coarse – klasa dziedzicząca po klasie Fish, zarezerwowana dla ryb spokojnego żeru (np. karp, lin, karaś).

Fishing_spot – klasa zawierająca wszystkie pola niezbędne do otrzymania kompletnego opisu łowiska.

3. Kompilacja i uruchomienie aplikacji

W celu komplikacji, należy umieścić foldery „include” i „jsonFiles”, a także plik „test.cpp” w jednym katalogu, następnie skompilować plik „test.cpp”.

Po pomyślnej komplikacji, uruchomić powstały plik wykonywalny i postępować zgodnie z wyświetlonymi instrukcjami.