



**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA**

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

Po pomyślnej kompilacji, uruchomić powstały plik wykonywalny i postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami.

## 4. Dodatkowe informacje

W projekcie została użyta biblioteka obsługująca pliki json użytkownika nlohmann [1].

Zasada działania zapisywania konkretnego okazu lub łowiska polega na wcześniejszym uzupełnieniu niezbędnych informacji, a następnie ich zapisaniu. Można to porównać do ręcznego pisania listu, który zostaje zamknięty w kopertę i wysłany pocztą.

### Bibliografia:

1. Biblioteka nlohmann/json - [https://github.com/nlohmann/json/tree/develop/single\\_include/nlohmann](https://github.com/nlohmann/json/tree/develop/single_include/nlohmann)