**Rozproszona sztuczna inteligencja**

**Ćwiczenia 2-5 – Podstawy Javy, klasy, klasy abstrakcyjne i interfejsy, wejścia/wyjścia**

W ćwiczeniach od 2-5 zadaniem było wykonanie oprogramowania umożliwiającego rozwiązanie jednego z podanych problemów i rozszerzanie go o kolejne funkcjonalności wraz z kolejnymi ćwiczeniami.

Tematem, który wybrałam był problem drukarni z książkami, gazetami i innymi przedmiotami.

Program prezentuje funkcjonalne działanie uwzględniając elementy z jednocześnie z ćwiczeń 2-5, takich jak:

* 5 różnych typów danych
* Instrukcję warunkową
* Instrukcję wyboru
* Dowolną pętlę
* Tablicę jednowymiarową oraz tablicę dwuwymiarową
* Dziedziczenie
* Klasę abstrakcyjną
* Interfejs
* 4 klasy (z rozszerzeniem i implementujące interfejs)
* Tworzenie obiektów
* Dodanie podziału na 2 pakiety
* Dodanie przykładów wykorzystania wyjątków
* Wprowadzenie danych z klawiatury
* Zapis danych do pliku .txt
* Wczytanie danych z pliku
* Zapis i odczyt obiektów z użyciem serializacji