Paradygmaty programowania – ćwiczenia

Lista 13

Wszystkie programy mają być napisane w języku Scala.

- 1. Zdefiniuj swoją klasę dla modyfikowalnej pary polimorficznej, wykorzystując mechanizm parametryzacji. Ma ona mieć dwa pola modyfikowalne fst i snd z odpowiednimi akcesorami, oraz metodę toString, zwracającą napis w formacie (fst, snd). Utwórz instancję tej klasy. Jaki jest typ tego obiektu?
- 2. Zdefiniuj drugą klasę dla modyfikowalnej pary polimorficznej z taką samą funkcjonalnością, jak w zadaniu 1, wykorzystując składowe abstrakcyjne (klasa nie może mieć **żadnych** parametrów). Utwórz przykładowy egzemplarz tej klasy. Jaki jest typ tego obiektu?
- 3. Zdefiniuj klasę Pracownik. Każdy pracownik ma nazwisko (z odpowiednimi akcesorami), oraz atrybut zwolniony (true/false). Ponadto należy pamiętać liczbę pracowników jako prywatny atrybut klasy. Utworzenie pracownika ma zwiększać ten licznik, a metoda zwolnij zmniejsza licznik pracowników i zmienia atrybut zwolniony danego pracownika na true. Metoda toString zwraca nazwisko pracownika oraz informację o tym, czy został zwolniony. Metoda liczbaPracowników zwraca aktualną liczbe pracowników.
- 4. Zdefiniuj rodzinę klas Cylinder <: Circle <: Point, dziedziczących po sobie. Wszystkie argumenty konstruktorów klas mają mieć wartości domyślne. Metody, zmieniające wartości pól klasy, mają zwracać zmodyfikowany obiekt (referencję), co umożliwi kaskadowe wywoływanie metod. Klasa Point definiuje położenie punktu na płaszczyźnie, klasa Circle definiuje położenia środka koła oraz promień, klasa Cylinder definiuje dodatkowo wysokość walca.
 - Specyfikacja celowo pozostawia pewną swobodę implementacji. Należy wybrać najlepsze rozwiązanie, ewentualnie przedyskutować alternatywy.
- 5. Zdefiniuj funkcję wordCounter: (text: String) scala.collection.mutable.Map[String, Int], która zlicza wystąpienia słów w zadanym tekście. Zakładamy, że słowa są oddzielone od siebie spacjami. Wynik ma być słownikiem modyfikowalnym, w którym słowa są kluczami, a liczby wystąpień słów są wartościami. Postaraj się zrobić to jak najprościej.