

LABORATORIUM

PROGRAMOWANIE W ŚRODOWISKU WINDOWS

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

1. Wstęp

Ćwiczenia można wykonać przy wykorzystaniu dowolnego języka programowania zorientowanego obiektowo. Preferowane Java, C#, Python.

2. Ćwiczenie 1

Napisz program OOP implementujący operacje na obiektach reprezentujących kolory RGB, tj. każdy obiekt posiada składowe kolorów R,G,B. Wykonaj:

- Klasę RGB
 - a. pola: R_value, G_value, B_value
 - b. konstruktor
 - c. getery i setery
 - d. toString()
- Klasę RGBController
 - a. Metodę inicjującą zestaw składowych barw dla danego obiektu
 - b. Metodę wyświetlającą składowe barw w formacie [R_value, G_value, B_value]
 - c. Metodę mieszającą kolory zgodnie z zasadami RGB przyjmującą jako argumenty dwa obiekty klasy RGB.

3. Sprawozdanie

- Zwięzły opis wykorzystanych technik programistycznych
- Link do repozytorium GitHub z rozwiązaniami zadań

Liczba punktów do zdobycia: 10pkt