

# LABORATORIUM

## ZAAWANSOWANE PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

### refleksje

---

#### 1. Wstęp

Ćwiczenie ma na celu zapoznanie z mechanizmami refleksji.

#### 2. Przebieg ćwiczenia

- a. Utworzyć projekt maven lub gradle.
- b. Zaimplementować aplikację okienkową która:
  - i. Będzie posiadała pole tekstowe w którym będzie można podać nazwę klasy (wraz z pakietem). Po wprowadzeniu nazwy klasy, aplikacji będzie przy użyciu refleksji tworzyła obiekt tej klasy.
  - ii. Po utworzeniu obiektu będzie pokazywała nazwy i wartości wszystkich właściwości (pól) dla których istnieją gettery, oraz umożliwiała edycję tych, dla których istnieją settery (dla uproszczenia tylko tych, które jako argument przyjmują typy proste, Enum, String, lub datę).
  - iii. Będzie prezentowała wszystkie metody klasy (również prywatne) i umożliwi ich wywołanie (dla uproszczenia tylko metody bezargumentowe).

#### 3. Sprawozdanie

- Zwięzły opis przebiegu ćwiczenia, wraz z kodami źródłowymi i czasami wykonania dla poszczególnych punktów.
- Wnioski z ćwiczeń - własne obserwacje i przemyślenia.