

Magdalena Osiewicz, IO, gr 2.

Rozproszona sztuczna inteligencja.

Sprawozdanie nr 3.

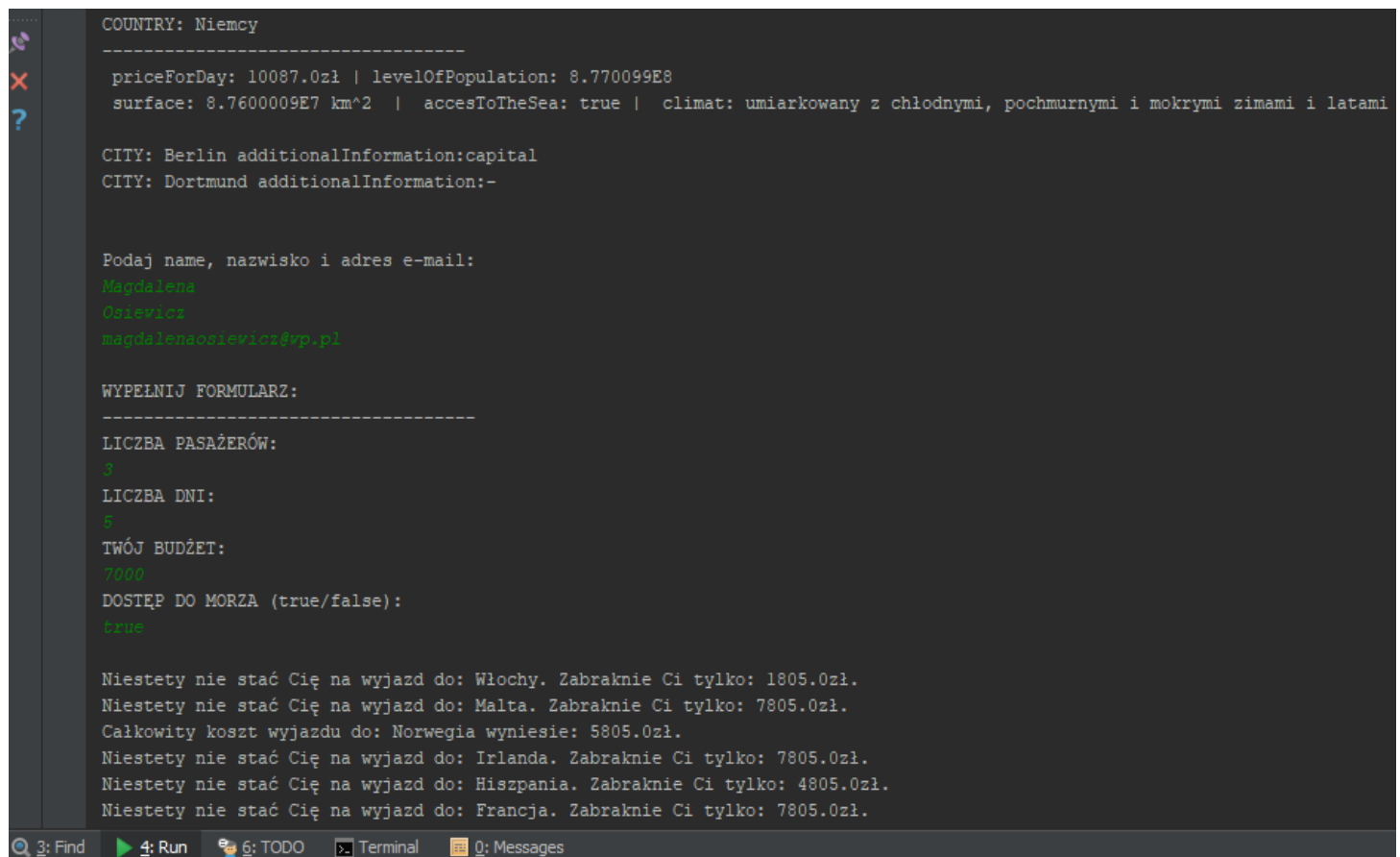
Temat: Podstawy Javy, klasy, klasy abstrakcyjne i interfejsy

Celem laboratorium było uzupełnienie projektu o interfejsy, klasy abstrakcyjne oraz wykorzystanie mechanizmu dziedziczenia.

W ramach zajęć rozszerzyłam program, który symuluje **przewodnik po miastach Europy, szacuje łączny wydatek i bierze pod uwagę klienta, po czym proponuje konkretne miejsce oraz podaje koszty**. Aplikacja została wzbogacona o interfejs *Print*, który implementują trzy klasy.

Usprawniłam działanie i poprawiłam jakość kodu z poprzednich zajęć, dzięki stworzeniu dodatkowej klasy abstrakcyjnej *Place*, po której dziedziczą klasy *City* oraz *Country*. Tablice wielowymiarowe, w których przechowywałam obiekty typu *Country* oraz *City* zastąpiłam listą oraz mapą. Podczas tworzenia obiektów wykorzystałam wzorzec projektowy Budowniczy.

Przykładowy widok działania programu:



```
COUNTRY: Niemcy
-----
priceForDay: 10087.0zł | levelOfPopulation: 8.770099E8
surface: 8.7600009E7 km^2 | accesToTheSea: true | klimat: umiarkowany z chłodnymi, pochmurnymi i mokrymi zimami i latami

CITY: Berlin additionalInformation:capital
CITY: Dortmund additionalInformation:-

Podaj name, nazwisko i adres e-mail:
Magdalena
Osiewicz
magdalenaosiewicz@wp.pl

WYPEŁNIJ FORMULARZ:
-----
LICZBA PASAŻERÓW:
3
LICZBA DNI:
5
TWÓJ BUDŻET:
7000
DOSTĘP DO MORZA (true/false):
true

Niestety nie stać Cię na wyjazd do: Włochy. Zabraknie Ci tylko: 1805.0zł.
Niestety nie stać Cię na wyjazd do: Malta. Zabraknie Ci tylko: 7805.0zł.
Całkowity koszt wyjazdu do: Norwegia wyniesie: 5805.0zł.
Niestety nie stać Cię na wyjazd do: Irlandia. Zabraknie Ci tylko: 7805.0zł.
Niestety nie stać Cię na wyjazd do: Hiszpania. Zabraknie Ci tylko: 4805.0zł.
Niestety nie stać Cię na wyjazd do: Francja. Zabraknie Ci tylko: 7805.0zł.
```