

programowanie obiektowe 2

laboratorium

Ćwiczenie 01

Pracujemy w katalogu [JAVA/01](#), będzie potrzebny plik [Makefile](#) z poprzednich zajęć.

- [7 p.](#) Wykorzystując m.in. program z poprzednich zajęć, przygotować klasę reprezentującą układ dwóch równań liniowych z niewiadomymi (x, y) :

$$a x + b y = c$$

$$d x + e y = f$$
i rozwiązującą go [metodą wyznaczników](#).
Klasa ma zawierać konstruktor przyjmujący a, b, c, d, e, f (dopuszczamy dowolne wartości rzeczywiste) oraz następujące metody:
 - wypisującą układ równań w postaci jak powyżej,
 - zwracającą wyznacznik główny W ,
 - zwracającą wyznacznik W_x ,
 - zwracającą wyznacznik W_y ,
 - zwracającą 2-elementową tablicę z rozwiązaniem (lub `null` jeśli układ jest sprzeczny lub nie ma jednoznacznego rozwiązania),
- [3 p.](#) Na podstawie przykładu [lab01.java](#), dokumentacji klas [Graphics](#) i [Graphics2D](#) oraz [tutoriala 2D Graphics](#) dodać do klasy metodę tworzącą plik PNG ilustrujący proste składające się na układ równań z zaznaczonym rozwiązaniem (jeśli istnieje). Nazwa i rozmiary pliku PNG mają być argumentami metody.

Przed wyjściem z sali przestać plik(i) z wykonanym ćwiczeniem uruchamiając w katalogu [01](#) polecenie `make send`.

About this page...

*Last modified: Sun, 10
Oct 2021 19:41:32 GMT.*

woloszyn@newton.fis.agh.edu.pl

