

programowanie obiektowe 2

laboratorium

Ćwiczenie 11

(online)

Zmodyfikujemy klasę **Vector3D** z ćwiczenia nr 5 do postaci generycznej. W tym celu proszę przygotować pliki z kodem, dzięki którym powodzeniem zakończą się (po ich odkomentowaniu) wszystkie testy z pliku [lab11JUnitTests.java](#). W nazwie każdego testu podana jest liczba punktów przyznawanych za jego zaliczenie.

Przed wyjściem z sali przestać plik(i) z wykonanym ćwiczeniem uruchamiając polecenie `make send`.

About this page...

*Last modified: Mon, 20
Dec 2021 20:19:50 GMT.*

wołoszyn@newton.fis.agh.edu.pl

