

Imię i nazwisko: Michał Woźniak

Grupa (dzień, godzina): Wtorek 9:35

1. Temat aplikacji

Gra wyścigowa ¼ mili.

2. Czynności wykonywane przez użytkownika pod względem MERYTORYCZNYM

Wybieranie przeciwników o odpowiednim do naszego poziomie do wyścigu, wybór oraz ulepszanie własnego pojazdu aby wygrywać z coraz bardziej wymagającymi kierowcami, zarabianie pieniędzy, zyskiwanie respektu (lvl) w mieście wśród kierowców.

3. Czynności wykonywane przez użytkownika pod względem TECHNICZNYM

Wybieranie odpowiednich opcji poprzez klikanie klawiszy na klawiaturze.

4. Oczekiwane rezultaty

Gra kończy się gdy pokonamy głównego bossa – najlepszego kierowcę w mieście.

5. Proszę zidentyfikować jeden przypadek wykorzystania polimorficznej metody, który na pewno trzeba będzie umieścić w programie

Metoda FuelCost w klasie Fuel i klasach dziedziczących, metoda ta będzie obliczała ilość zużytego paliwa i cenę jaką gracz będzie musiał zapłacić za wyścig w zależności od wykorzystywanego surowca.

6. Proszę zidentyfikować jakiś rodzaj relacji między klasami inny niż dziedziczenie wykorzystywane w punkcie 5, który trzeba będzie umieścić w programie

Klasy: Engine, Transmission, Turbo, Tires połączone z klasą AutoParts przy pomocy dziedziczenia. Dziedziczą pole Price, oraz posiadają własne pola które przez odpowiednie współczynniki wpływają na osiągi używanego samochodu.

7. Proszę zidentyfikować i nazwać trzy klasy, które nie zostały wymienione w punktach 5 i 6, a które na pewno trzeba będzie umieścić w programie

Klasy Cars – klasa opisująca domyślnie parametry samochodów, dziedziczyć po niej będą szczegółowe modele pojazdów

Shop – klasa opisująca parametry części samochodowych, dziedziczyć po niej będą poszczególne typy elementów poprawiających osiągi samochodu

Drivers – klasa opisująca przeciwników możliwych do pokonania w grze i ich właściwości