

# Aplikacja do generowania losowego żartu

1. Generujemy losowy dowcip, pobierając go z ogólnodostępnego API.
2. Tłumaczymy otrzymaną odpowiedź z języka angielskiego na polski.
3. Wyświetlamy na ekranie obie wersje żartu.

```
//stworzenie obiektów generator i tłumacz
Generator generator = new Generator();
Tłumacz tłumacz = new Tłumacz();

//wywołanie metody losowania żartu, a następnie jego tłumaczenie
DowcipOdpowiedz dowcip = generator.losujŻart();
String przetłumaczonyDowcip = tłumacz.tłumaczDowcip(dowcip.getContent());

//wypisanie dowcipu w języku angielskim oraz tego przetłumaczonego na konsolę
System.out.println(dowcip.getContent());
System.out.println(przetłumaczonyDowcip);
```

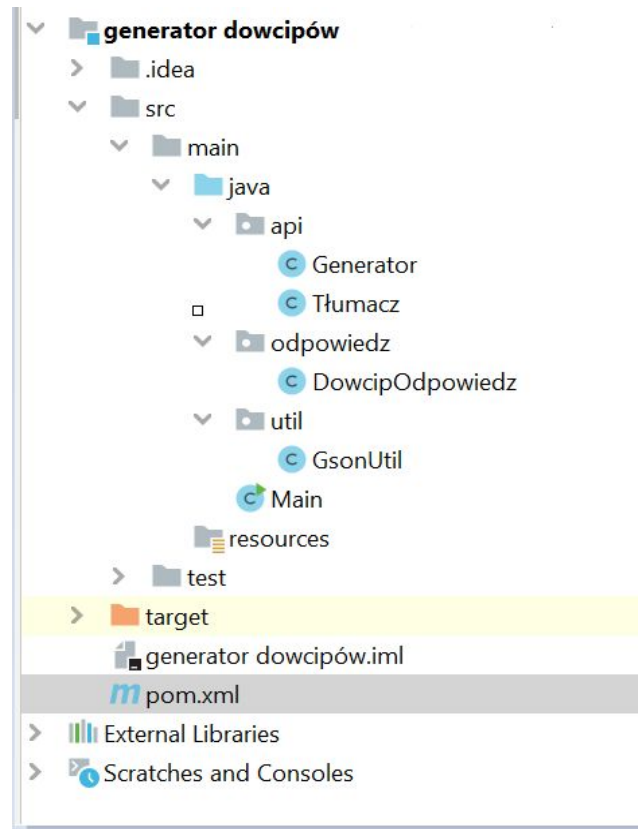
Do aplikacji użyłam dodatkowego oprogramowania dla języku JAVA - maven. Wspiera on łatwiejsze zarządzanie bibliotekami, które były niezbędne do wykonania zdalnego żądania do API oraz do parsowania odpowiedzi w postaci JSON do konkretnego pliku. Wszystkie niezbędne zależności znajdują się w pliku pom.xml.

Te biblioteki to:

- Unirest
- Gson

```
<dependencies>
  <dependency>
    <!-- biblioteka potrzebna do wykonania żądania ze zdalnego API-->
    <groupId>com.mashape.unirest</groupId>
    <artifactId>unirest-java</artifactId>
    <version>1.4.9</version>
  </dependency>
  <!-- biblioteka potrzebna do sparsowania odpowiedzi z API do obiektu -->
  <dependency>
    <groupId>com.google.code.gson</groupId>
    <artifactId>gson</artifactId>
    <version>2.8.6</version>
  </dependency>
</dependencies>
```

Dodatkowo, cała struktura pisanego kodu oparta jest na pakietach - pomocnych folderach, w którym przechowywane są klasy.



Do uruchomienia aplikacji, tworzymy klasę Main, której częścią jest statyczna metoda main().

Output z aplikacji:

**Ever wondered why bees hum? It's because they don't know the words.**

**Czy zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego pszczoły bzycza? To dlatego, że nie znają słów.**