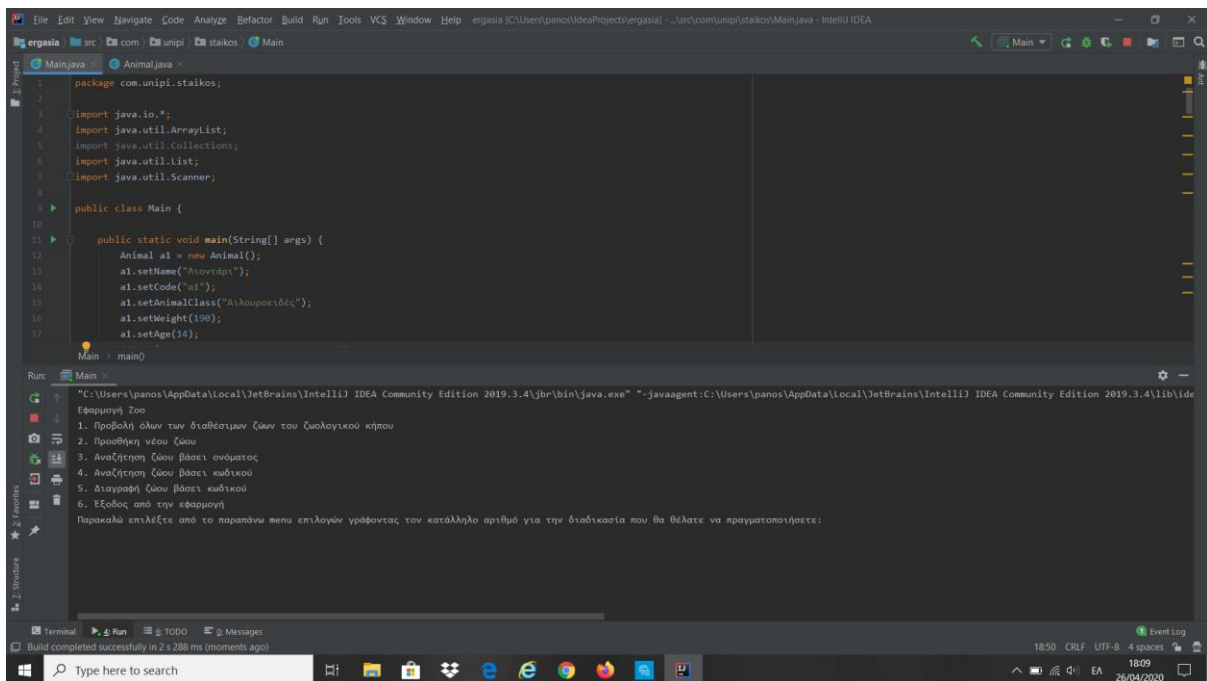


Εργασία Ζωολογικός Κήπος

Στην αρχή της εργασίας έφτιαξα μια κλάση Animal στην οποία ορίστηκαν οι μεταβλητές που θα χρησιμοποιούσα μετέπειτα καθώς και κάποιοι περιορισμοί που θα υπήρχαν. (π.χ. ο χρήστης δεν θα μπορούσε να εισάγει αρνητική ηλικία ή βάρος για κάποιο ζώο)

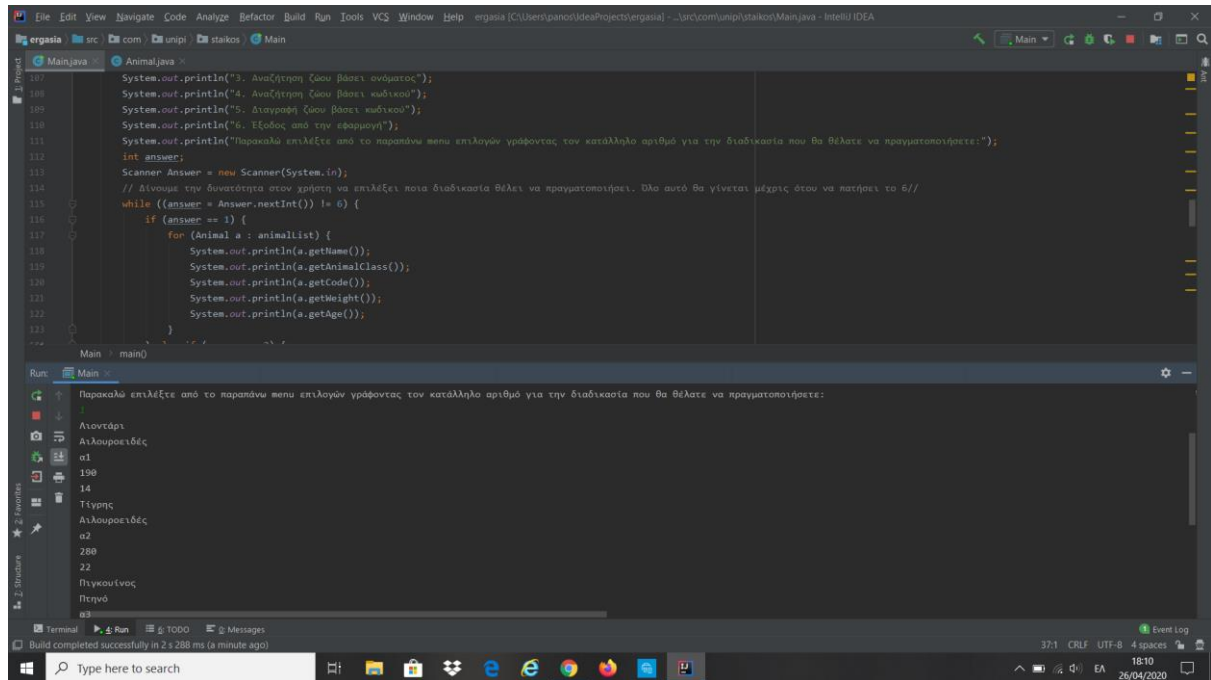
Στη συνέχεια δημιούργησα ορισμένα ζώα και τοποθετήθηκαν σε μια λίστα τα οποία αποθηκεύτηκαν σε αρχείο.

Ο χρήστης στην οθόνη του βλέπει μια λίστα διαδικασιών από την οποία πατώντας τον αντίστοιχο αριθμό θα έκανε και την διαδικασία που επιθυμούσε.



Η λίστα αυτή περιλάμβανε:

A) Να δει όλα τα υπάρχοντα ζώα



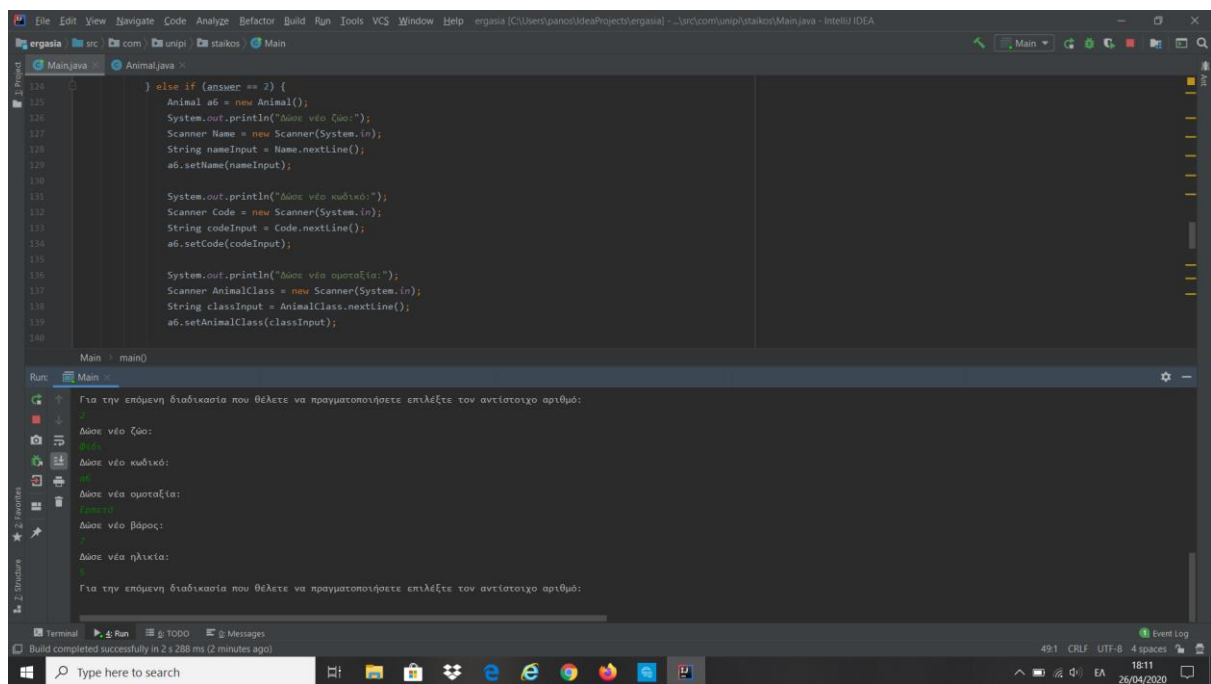
```
107 System.out.println("3. Αναζήτηση ζώου βάσει ονόματος");
108 System.out.println("4. Αναζήτηση ζώου βάσει κωδικού");
109 System.out.println("5. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού");
110 System.out.println("6. Έξοδος από τον εφαρμογή");
111 System.out.println("Παρακαλώ επιλέξτε από το παραπάνω menu επιλογών γράφοντας τον κατάλληλο αριθμό για την διαδικασία που θα θέλατε να πραγματοποιήσετε:");
112 int answer;
113 Scanner Answer = new Scanner(System.in);
114 // Δίνουμε την δυνατότητα στον χρήστη να επιλέξει ποια διαδικασία θέλει να πραγματοποιήσει. Όλο αυτό θα γίνεται μέχρις ότου να πατήσει το 6//
115 while ((Answer = Answer.nextInt()) != 6) {
116     if (Answer == 1) {
117         for (Animal a : animalList) {
118             System.out.println(a.getName());
119             System.out.println(a.getAnimalClass());
120             System.out.println(a.getCode());
121             System.out.println(a.getWeight());
122             System.out.println(a.getAge());
123         }
124     }
```

Run: Main

Παρακαλώ επιλέξτε από το παραπάνω menu επιλογών γράφοντας τον κατάλληλο αριθμό για την διαδικασία που θα θέλατε να πραγματοποιήσετε:

1
Λιοντάρι
Αϊλουροειδής
a1
190
14
Τίγρης
Αϊλουροειδής
a2
280
22
Πιγκουίνος
Πτηνό
a3

B) Να προσθέσει καινούργιο ζώο



```
124 } else if (Answer == 2) {
125     Animal a6 = new Animal();
126     System.out.println("Δώσε νέο ζώο:");
127     Scanner Name = new Scanner(System.in);
128     String nameInput = Name.nextLine();
129     a6.setName(nameInput);
130
131     System.out.println("Δώσε νέο κωδικό:");
132     Scanner Code = new Scanner(System.in);
133     String codeInput = Code.nextLine();
134     a6.setCode(codeInput);
135
136     System.out.println("Δώσε νέα ομοειδία:");
137     Scanner AnimalClass = new Scanner(System.in);
138     String classInput = AnimalClass.nextLine();
139     a6.setAnimalClass(classInput);
140 }
```

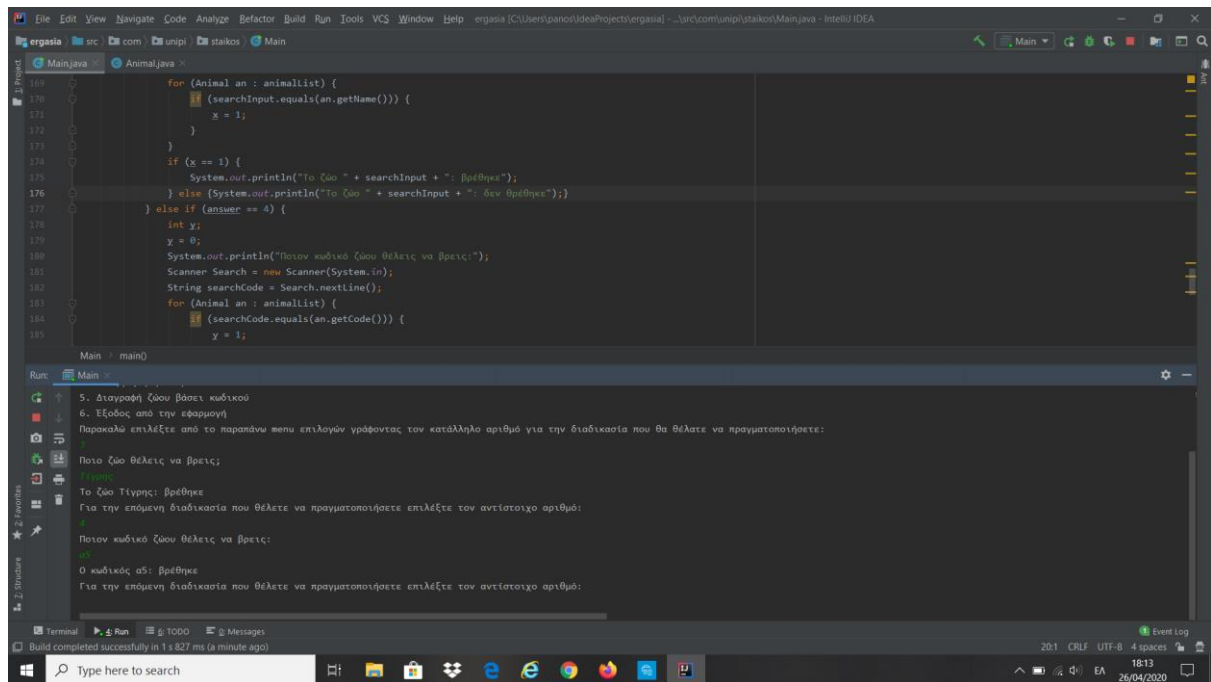
Run: Main

Για την επόμενη διαδικασία που θέλετε να πραγματοποιήσετε επιλέξτε τον αντίστοιχο αριθμό:

2
Δώσε νέο ζώο:
a1
Δώσε νέο κωδικό:
a1
Δώσε νέα ομοειδία:
a1
Δώσε νέο βάρος:
a1
Δώσε νέα ηλικία:
a1
Για την επόμενη διαδικασία που θέλετε να πραγματοποιήσετε επιλέξτε τον αντίστοιχο αριθμό:

Γ) Να αναζητήσει κάποιο ζώο βάσει ονόματος

Δ) Να αναζητήσει κάποιο ζώο βάσει κωδικού



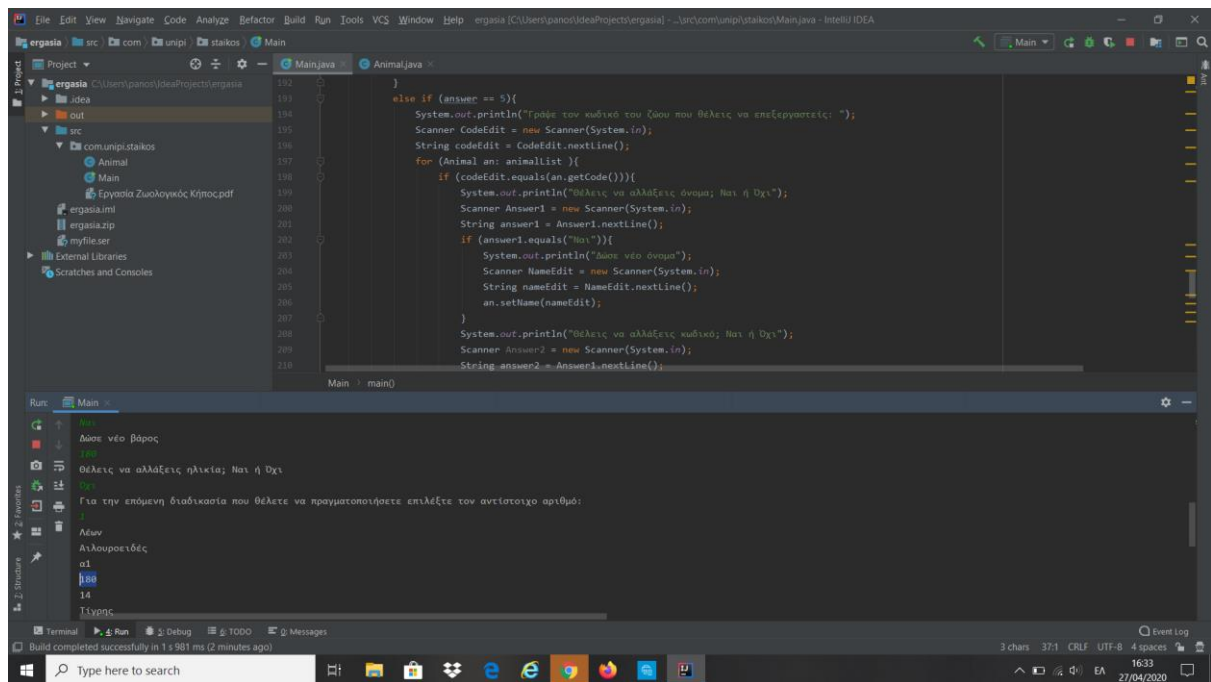
The screenshot shows the IntelliJ IDEA interface. The main editor displays a Java file named `Main.java` with the following code:

```
for (Animal an : animalList) {
    if (searchInput.equals(an.getName())) {
        x = 1;
    }
}
if (x == 1) {
    System.out.println("Το ζώο " + searchInput + " βρέθηκε");
} else {
    System.out.println("Το ζώο " + searchInput + " δεν βρέθηκε");
}
else if (answer == 4) {
    int y;
    y = 0;
    System.out.println("Ποιον κωδικό ζώου θέλεις να βρεις;");
    Scanner Search = new Scanner(System.in);
    String searchCode = Search.nextLine();
    for (Animal an : animalList) {
        if (searchCode.equals(an.getCode())) {
            y = 1;
        }
    }
}
```

The Run window shows the output of the application:

```
5. Διαγραφή ζώου βάσει κωδικού
6. Εξόδος από την εφαρμογή
Παρακαλώ επιλέξτε από το παραπάνω μενού επιλογών γράφοντας τον κατάλληλο αριθμό για την διαδικασία που θα θέλατε να πραγματοποιήσετε:
> 4
Ποιο ζώο θέλεις να βρεις;
Τίγρης
Το ζώο Τίγρης: βρέθηκε
Για την επόμενη διαδικασία που θέλετε να πραγματοποιήσετε επιλέξτε τον αντίστοιχο αριθμό:
> 5
Ποιον κωδικό ζώου θέλεις να βρεις;
05
Ο κωδικός 05: βρέθηκε
Για την επόμενη διαδικασία που θέλετε να πραγματοποιήσετε επιλέξτε τον αντίστοιχο αριθμό:
```

Ε) Να επεξεργαστεί κάποιο ζώο με βάσει τον κωδικό του



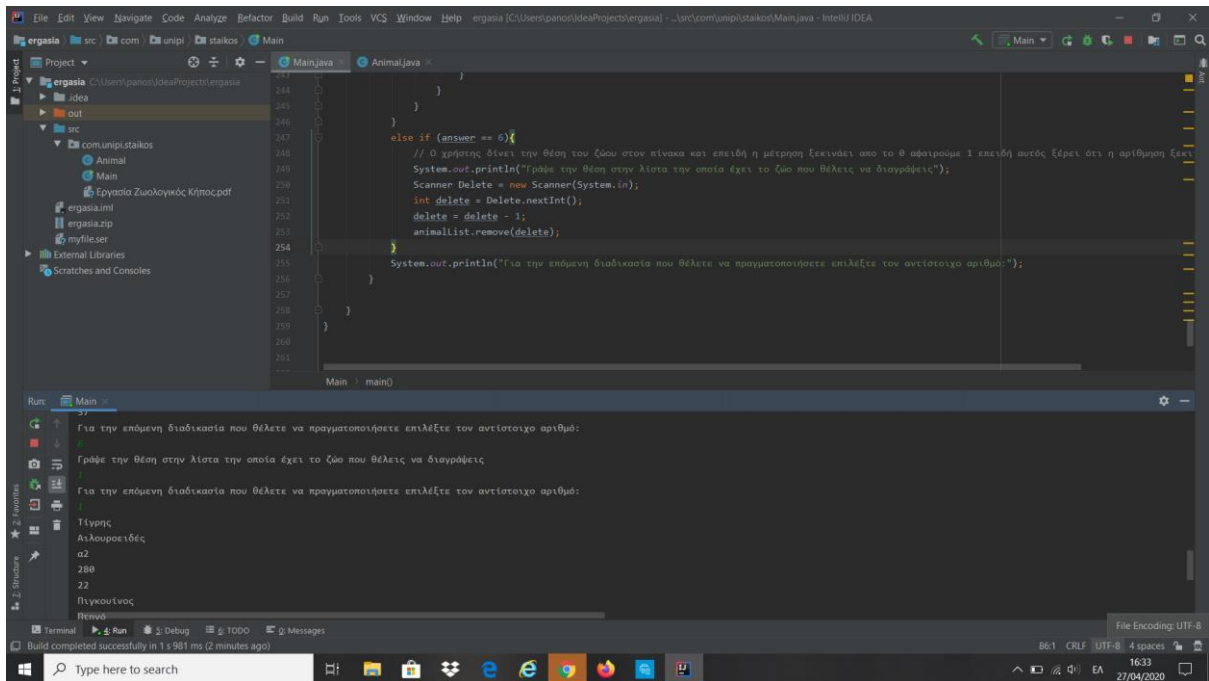
The screenshot shows the IntelliJ IDEA interface. The main editor displays a Java file named `Main.java` with the following code:

```
else if (answer == 5){
    System.out.println("Γράψε τον κωδικό του ζώου που θέλεις να επεξεργαστείς: ");
    Scanner CodeEdit = new Scanner(System.in);
    String codeEdit = CodeEdit.nextLine();
    for (Animal an : animalList){
        if (codeEdit.equals(an.getCode())){
            System.out.println("Θέλεις να αλλάξεις όνομα; Ναι ή Όχι");
            Scanner Answer1 = new Scanner(System.in);
            String answer1 = Answer1.nextLine();
            if (answer1.equals("Ναι")){
                System.out.println("Δώσε νέο όνομα");
                Scanner NameEdit = new Scanner(System.in);
                String nameEdit = NameEdit.nextLine();
                an.setName(nameEdit);
            }
            System.out.println("Θέλεις να αλλάξεις κωδικό; Ναι ή Όχι");
            Scanner Answer2 = new Scanner(System.in);
            String answer2 = Answer2.nextLine();
        }
    }
}
```

The Run window shows the output of the application:

```
Δώσε νέο βάρος
> 100
Θέλεις να αλλάξεις ηλικία; Ναι ή Όχι
> Όχι
Για την επόμενη διαδικασία που θέλετε να πραγματοποιήσετε επιλέξτε τον αντίστοιχο αριθμό:
> 6
Αδων
Αιλουροειδές
01
14
Τίγρης
```

ΣΤ) Να διαγράψει κάποιο ζώο



Στον χρήστη δίνεται η δυνατότητα να επιλέξει ποια διαδικασία θέλει να κάνει, πολλές φορές και έτσι μπορεί να κάνει οποιαδήποτε διαδικασία όσες φορές επιθυμεί. Αυτό σταματάει από την στιγμή που θα πατήσει τον αριθμό 7 και έτσι θα κλείσει το πρόγραμμα.

