

Opisany poniżej schemat projektu oraz sposób jego oceniania jest przykładowy. Jeżeli ktoś ma inny pomysł jak napisać którąś część, ale zapewni całą wymaganą funkcjonalność to także dostanie punkty. Za każdą z niżej opisanych klas będzie 10 punktów

5 za sam kod (działający oczywiście)

3 za dokumentację

2 za projekt na githubie

Czyli za tą część będzie razem 30 punktów. Za działające rozwiązanie zadania z labiryntem także będzie 10 punktów. Na koniec punkty będą podliczone i od 50% będzie 3, od 60% 3.5, od 70% 4, od 80% 4.5 i od 90% 5.

Jak ma wyglądać projekt (część 1)?

Każda klasa w osobnym pliku. Proponowana struktura to:

- Klasa 'DaneStatków' zawierająca statyczne tablice przechowujące parametry wszystkich typów statków. Powinna te parametry wczytać z plików.

- Klasa 'Statek' zawierająca parametry konkretnego statku. Nie tworzyć osobnej klasy dla każdego typu statku tylko jedną ogólną, bo one różnią się wyłącznie wartościami parametrów. Ta klasa powinna obsługiwać wszystko to co robi statek tj:

 - Inicjalizować parametry statku biorąc wartości z klasy 'DaneStatków' (najlepiej w konstruktorze)

 - Metodę, która strzela w inny statek (podawany jako parametr), metoda powinna zwracać True jeśli statek może strzelić jeszcze raz, lub False jeśli nie może

 - Metodę, która obsługuje to co się dzieje gdy statek zostanie trafiony

 - Metodę, która sprawdza czy statek jest zniszczony (zwraca True lub False)

 - Metodę, która wypisuje aktualne statystyki statku (opcjonalne, ale może się przydać do debuggowania)

- Klasa 'Flota' zawierająca listę statków w określonej kolejności. Skład floty na początku będzie wczytywany z pliku (przykładowy plik jest załączony).

 - Klasa powinna mieć metodę, która usuwa z listy zniszczone statki. Statki są usuwane na koniec każdej rundy walki, co oznacza, że statek który został zniszczony w trakcie rundy wciąż może być w niej trafiony (czyli dopuszczamy overkill).

 - Metodę, która po kolei wybiera statki z jednej floty i losuje im cel, po czym wywołuje funkcję ze klasy 'Statek' która obsługuje strzał. Jeżeli ta funkcja zwróci True to dany statek strzela jeszcze raz, jeżeli False to dany statek kończy swoją rundę. Metoda przyjmuje jako parametr obiekt typu 'Flota' (będzie tu podawana flota przeciwna).

 - Metodę, która zwróci aktualny stan floty tj. ilość statków każdego typu (w postaci tablicy).