**Tadeusz Brzeski**

**24.11.2020**

**Sprawozdanie nr 2**

**Temat: Programowanie obiektowe, aplikacja To-do**

**Teoria:**

Programowanie obiektowe polega na dzieleniu kodu obiekty posiadające swoje pola (parametry obiektu) oraz metody (funkcje należące do obiektu). Pozwala programistom na zachowanie czystego i przejrzystego kodu, oraz na lepsze podzielenie się pracą w zespole (każda osoba/zespół pisze oddzielny obiekt, następnie wystarczy połączyć kod).

**Przebieg zadania:**

Program składa się z 2 klas:

Klasy Elementu Listy:



Posiadające pola *text*, oraz wartość logiczną *done*

Klasę Listy:



Posiadającą tablicę zawierającą elementy listy, oraz metody pozwalające na wyświetlanie oraz edytowanie listy.

Następnie zostaje stworzona nowa lista:



Reszta programu zawiera funkcje pozwalające na interakcje z użytkownikiem:



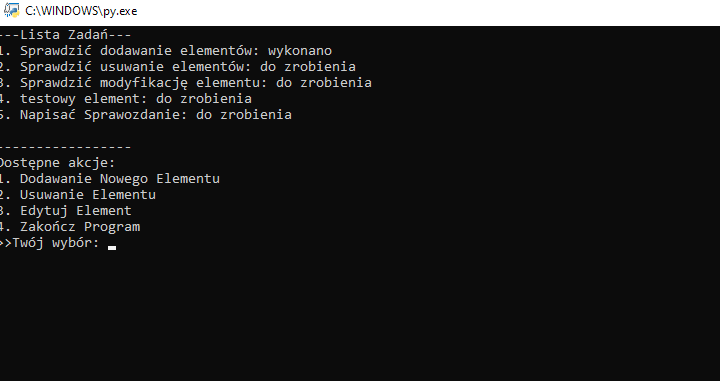


Sam program jest wykonywany w pętli, dzięki czemu nie wyłączy się od razu po dodaniu elementu do listy

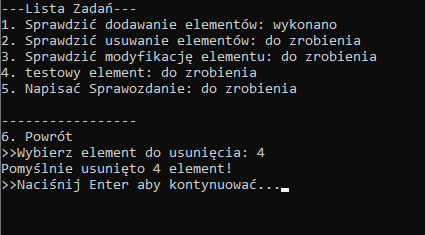


**Prezentacja programu:**

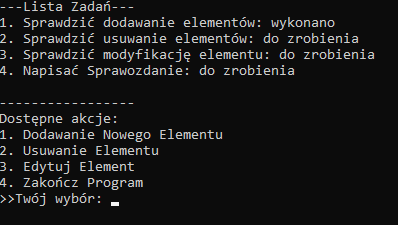
Po uruchomieniu programu ukazuje się nam menu główne zawierające listę zadań oraz listę dostępnych akcji.



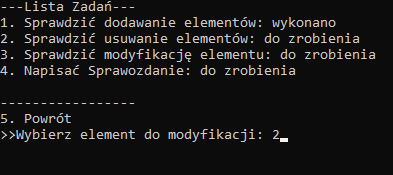
Spróbujmy usunąć testowy element. Wybieramy „Usuwanie Elementu” z menu głównego. Następnie ukazuje nam się menu usuwania. Wybieramy 4 pozycję z listy.



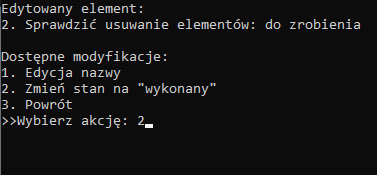
Następnie ukazuje nam się menu z uaktualnioną listą.



Usuwanie elementów działa więc możemy odznaczyć związane z nim zadanie. W tym celu wchodzimy do menu edycji. I wybieramy interesujący nas element.



Otwiera nam się menu edycji elementu. Wybieramy opcję zmianę stanu na „wykonany”



Po wykonaniu akcji program wraca do menu głównego z odświeżoną listą

