



**СУ “Св. Климент Охридски”,
ФМИ – Софтуерно инженерство
Курсов проект по Обектно-ориентирано
програмиране**

God

Съдържание

1. Въведение	2
2. Описание на приложените алгоритми	2
3. Описание на програмния код.....	2
4. Използвани технологии	2

1. Въведение

Целта на проекта е да симулираме Бог, който може да контролира планети и съществата, които ги населяват. Съществата са 4 вида: Entity, Animal, Human, God. Бог има различни способности, сред които да унищожи дадена планета или да насели планета със същества.

2. Описание на приложените алгоритми

3. Описание на програмния код

В класа Simulator се случват всички основни действия. Класовете Animal, Human, God наследяват Entity. Всеки обект от тях се създава с произволни стойности. Всеки от видовете изпълнява действие избрано на случаен принцип от класа RandomNumberGenerator. Използва се Reflection, за взимане на методите на текущия вид, за да могат да се изпълнят. В Main функцията са пуснати 2 нишки, за да може да се изпълняват едновременно 2 неща: менюто, чрез което се подават команди и симулиране на действията на всеки от видовете. В менюто има инструкции какви команди могат да се въведат, като не може да се въведе невалидна команда.

4. Използвани технологии

IDE: Eclipse Version: Luna Service Release 2 (4.4.2)

Език: Java

<https://github.com/underhaker/Java/tree/master/God>