|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***SPRAWOZDANIE NR 2*** | | | |
| Nazwa ćwiczenia | Ćwiczenie II. | | Obraz zawierający tekst  Opis wygenerowany automatycznie |
| Przedmiot | Programowanie obiektowe – laboratorium | |
| Student  grupa | Marcin Ogórkiewicz, grupa 7 | |
| Data ćwiczeń | 17.10.2022 | 24.10.2023 | Data oddania sprawozdania |

Obraz zawierający zrzut ekranu, oprogramowanie, tekst, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający zrzut ekranu, oprogramowanie, tekst, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

Opis wygenerowany automatycznie

Na zajęciach ukończyłem zadanie II. Do wykonania go skorzystałem z technologii poznanych na poprzednim laboratorium. Po 20 próbach użytkownik może rozpocząć grę na nowo, bez zamykania aplikacji.

Wnioski

Zajęcia były bardzo przejrzyste i wyczerpujące, zaznajomiły mnie odrobinę z konstruowaniem aplikacji posiadających graficzny interfejs użytkownika.