

# Programowanie obiektowe

## Lista 9.

Poniższe zadania rozszerzają implementację z poprzedniej listy. Za tę listę można uzyskać 8 punktów.

Waszym zadaniem jest uzupełnić dotychczasową implementację o funkcjonalność umożliwiającą przerwanie i wznowienie rozgrywki korzystając z zapisu i odczytu do/z pliku dyskowego stanu obiektów. Można to zrobić na dwa sposoby:

- zaprogramowanie własnego *mixin*a i dołączenie go do odpowiednich klas;
- implementacja odpowiednich metod odrębnie w każdej z klas. Wtedy jednak wymagane jest rozszerzenie klas korzystając z *monkey patching*.

*Marcin Młotkowski*