Документация Проект 2 ООП

Star Wars Universe – тема 12

Github: https://github.com/zahari02/OOP-Project-2

class ProgramExecuter – управлява потребителския интерфейс, обработва синктактично командите и след това прехвърля заявката на обекта universe. Отваря и затваря файлове, следи дали има отворен файл. В този клас се хващат всички грешки, хвърляни в програмата. Има два вида грешки – отнасящи се до заявките, и такива породени от зареждането на файл. Този клас прилага singleton pattern – само една негова инстанция може да съществува по време на изпълнението на програмата.

Class Universe – Съхранява цялата информация за всички обекти от условието на задачата, под формата на динамичен масив от тип Planet. Тук се обработват заявките, които обхващат няколко планети, както и записването и четенето на планетите от файл. Заявките които засягат само една планета се прехвърлят на съответния обект от тип Planet.

Class Planet – Съхранява информацията за всички джедай на планетата, както и името и. Тук се обработват заявките отнасящи се за конкретна планета, както и четенето и писането на джедаите от файл.

Class Jedi – Съхранява всички полета на джедая, като за ранга използва тип Rank. Обработва четенето и писането на информацията за един джедай от файл, както и се грижи отпечатването на полетата му. Съдържа различни статични функции за сравнение на джедаи, използвани при сортирането.

Class Rank – Съхранява едно число, което съответства на определен ранг. Низът съответстващ на числото се съхранява в статичен масив. Позволява увеличение или намаление на ранга съгласно поставените условия.

Class UniverseException – обект, който се хвърля в следствие на логическа грешка при изпълнението на заявка. Тази грешка може да представлява липса на посочените планета, джедай или/и ранг в заявката.