**Praktiskais projekts, lai pielietotu pamata OOP zināšanas.**

SR:

Aktivitāte vērsta uz šādām Programmēšana II sasniedzamajiem rezultātiem (SR):

* *Zināšanas*: Skaidro objektorientētās programmēšanas darbības pamatprincipus.
* *Prasmes*: Izmanto programmēšanas valodu un to bibliotēku dokumentāciju un palīdzības sistēmu, lai patstāvīgi apgūtu citas to piedāvātās iespējas.
* *Prasmes*: Veido programmas kādā no programmēšanas valodām, t. sk. objektorientētajā valodā.
* *Prasmes*: Veic atkļūdošanu.
* *Ieradumi*: Izmanto labās prakses principus programmas koda pierakstā un strukturēšanā.

**Saturs**

* **Uzdevuma apraksts**. Piemēram, uzņēmums “Saverma club ” vēlas vēlas automatizēt šavarmu iegādi un padarīt to ērtāku - cilvēks izvēlas šavarmas veidu, izmēru, un programmatūra visu paveic viņa vietā. Programma norāda cenu par noteikta izmēra šavarmām un izsaka personai piedāvājumu cenas veidā un jautā, vai tā piekrīt vai nē.

Darba gaita:

* **Specifikācija**
* Klases diagramma. Uzzīmēt diagrammu draw.io.
* Klases nosaukums un apraksts, kādu informāciju ietver šī klase.
* Lauki: Piemēram,
* Filmas\_nosaukums (piemēram, Avatar)
* Filmas\_zanrs (piemēram, komedija)
* Razotaja\_valsts (piemēram, Spānija)
* Izdosanas\_datums (piemēram, 12.02.2019)
* Konstruktori:

1. Konstruktors inicializē Kebab objektu ar norādītajām sastāvdaļām: sieru, gaļu, tomātu, mērci, gurķi, maizi, zaļumiem.

2. Konstruktors inicializē objektu GirosPita ar norādītajām sastāvdaļām: siers, gaļa, tomāts, mērce, gurķis, vīna etiķis.

3. Konstruktors inicializē objektu Burrito ar norādītajām sastāvdaļām: siers, gaļa, tomāts, mērce, salāti, gurķis un salsa.

* Metodes: Piemēram,

printInfo() (in Kebab, GirosPita, and Burrito classes):

Šī metode atgriež virkni ar informāciju par konkrēto saurmas tipu (Kebab, GirosPita vai Burrito), ieskaitot tās sastāvdaļas.

main(String[] args) (in Main class):

Šī ir galvenā metode, ar kuru sākas programmas izpilde. Tā apstrādā lietotāja ievaddatus, lai izvēlētos saurmas veidu, lielumu un apstiprinātu pasūtījumu. Tajā ietverta arī loģika cenas aprēķināšanai, pamatojoties uz izvēlēto izmēru.

void write(String str) (in FileWriter class):

Šī metode ieraksta virkni failā, ko norāda FileWriter objekts.

void close() (in FileWriter klasē):

Šī metode aizver FileWriter objektu, atbrīvojot visus ar to saistītos sistēmas resursus.

* Padziļināti (Datu saglabāšana txt failā)

Savermas.txt ir visa informācija,kuru programma piedāvāja lietotājam un secināja pasūtījumu.

* **Secinājumi**. (Ieteikumi programmas uzlabošanai. Kas izdevās/neizdevās?)

Man liekas, ka izdevās viss, tikai varēja pievienot vairāk šavarmas veidu, bet diemžēl vairs nav.

* **Pielikums**. Nokopēt kodu pielikumā ar rindu numerāciju vai saite uz kodu.