

Technologie obiettowe

Laboratorium 2



Laboratorium 2

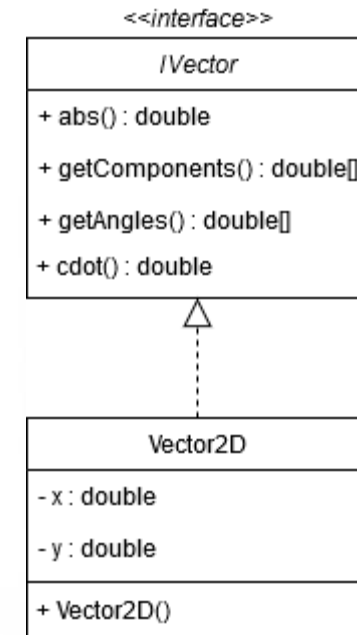
Wektory



Laboratorium 2

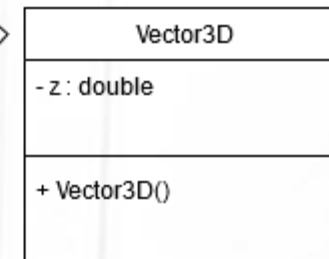
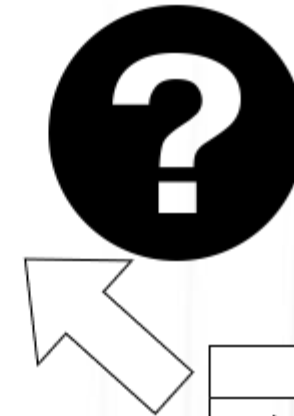
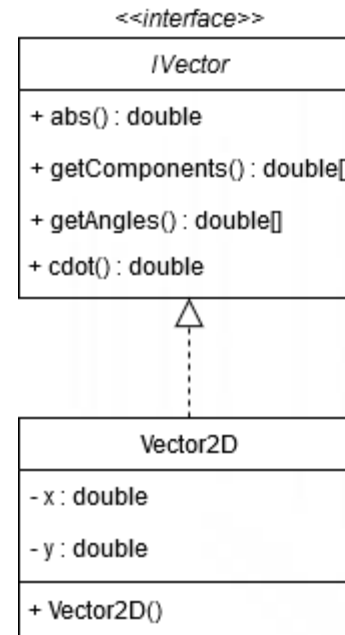
- Interfejs IVector
- Klasa Vector2D (implementuje interfejs)
- `getComponents()` : zwraca składowe (tablica)
- `getAngles()` : zwraca kąty postaci biegunowej (tablica)
- `cdot()` : iloczyn skalarny

- Dodać trzeci wymiar
- Umożliwić obliczenie iloczynu wektorowego
- Umożliwić utworzenie wektorów 2D i 3D na podstawie podanych współrzędnych biegunowych



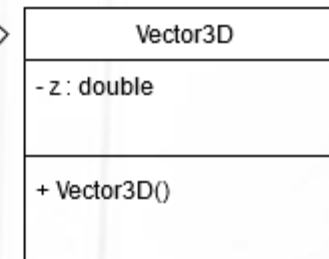
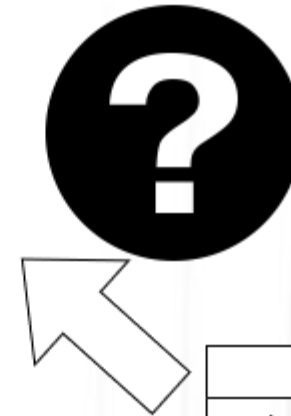
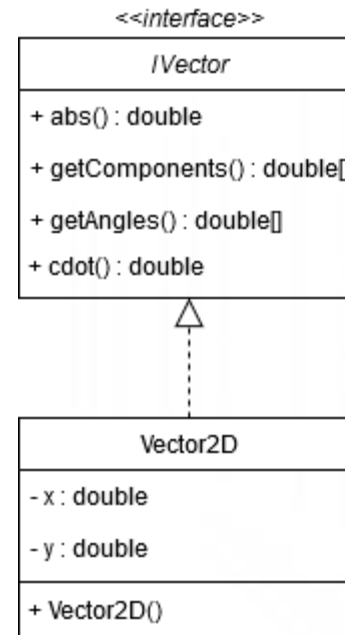
Laboratorium 2

- Jakie typy powinny mieć argumenty metody `cdot()`?
- Czy klasa `Vector3D` powinna implementować interfejs `IVector`?
- Jaka relacja będzie nawiązana między klasami `Vector3D` i `Vector2D`?
- W której klasie będzie implementowana metoda iloczynu wektorowego?

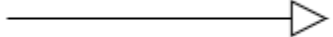
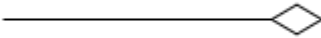
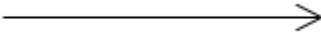


Laboratorium 2

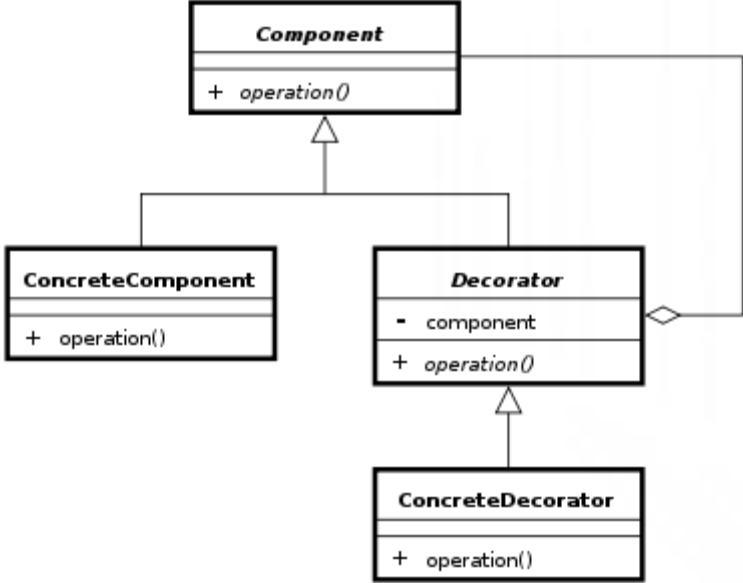
- Jak rozszerzyć funkcjonalność o obsługę współrzędnych biegunowych przy tworzeniu wektorów?
- W jaki sposób należy dodać nowe klasy do projektu?



Ważne pojęcia

- Klasa
- Obiekt
- Interfejs
- Dziedziczenie 
- Polimorfizm
- Agregacja 
- Delegacja 

Dekorator



Adapter

