

Wymagania

- Program powinien zostać napisany w języku programowania JAVA lub dowolnym innym języku programowania uzgodnionym z prowadzącym zajęcia (obiektywnym i nie C++).
- Program powinien być odporny na błędy:
 - Wprowadzane przez złośliwego/roztargnionego użytkownika,
 - Mogące pojawić się podczas wykonywania instrukcji programu (np. próba odczytu danych z nieistniejącego pliku, itp.).
 - Odporność programu na błędy oznacza, że:
 - Program nie zawiesza się,
 - Program informuje użytkownika o wystąpieniu błędu,
 - Jeśli pozwala na to charakter błędu, program prosi użytkownika o wprowadzenie poprawek, a następnie wykonuje kolejne instrukcje,
 - Wystąpienie błędu nie powoduje otrzymania niewłaściwych wyników.
- **Ocena:**
 - **5.0**
 - Wszystkie wymagania podane powyżej powinny być spełnione.
 - 5 lub więcej klas. Klasy powinny być ułożone w sensowną hierarchię klas.
 - Wykorzystanie technik polimorficznych.
 - Wykorzystanie wyjątków.
 - Zastosowanie techniki enkapsulacji (ukrycie tych elementów, dla których nie ma powodu, żeby były publiczne).
 - Zapisywanie i odczytywanie danych z pliku.
 - Interfejs tekstowy/graficzny.
 - **4.0**
 - Brak operacji na plikach.
 - Mniej niż 5 klas w hierarchii.
 - Wykorzystanie technik polimorficznych w ograniczonym zakresie lub wcale.
 - **3.0**
 - Cały program może być zawarty w 1 pliku (dotyczy Javy).
 - Brak operacji na plikach.
 - Dopuszczalne są błędy merytoryczne w działaniu programu, niepełna funkcjonalność i niepełna obsługa błędów.