

## Przykładowe programy zaliczeniowe

Każdy program powinien zawierać:

- 5 lub więcej klas. Klasy powinny być ułożone w sensowną hierarchię klas (+ schemat prezentujący powiązania między klasami).
- Wykorzystanie technik polimorficznych (metody wirtualne).
- Wykorzystanie wyjątków.
- Zastosowanie techniki enkapsulacji (ukrycie tych elementów, dla których nie ma powodu, żeby były publiczne).
- Wykorzystanie dowolnego typu kolekcji (vector, tablica, stos, zbiór, mapa) do przechowywania obiektów różnych typów.
- Zapisywanie i odczytywanie danych z pliku.

### 1. Program gra w "Statki"

Program ma umożliwiać grę w statki według ogólnie przyjętych zasad. Każdy gracz ma do dyspozycji jeden 4-masztowiec, dwa 3-masztowce, trzy 2-masztowce i cztery 1-jednomasztowce. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika.

### 2. Program "Przypominacz".

Program ma służyć jako narzędzie do przypominania o datach wyświetlania filmów i seriali (lub o dowolnych innych rzeczach np.: meczach, hasłach). Możemy wyróżnić kilka rodzajów seriali/filmów(komediowy, akcji, s-f). Po włączeniu powinna być dostępna informacja o zbliżających się datach emisji kolejnych odcinków. Program powinien umożliwiać dodawanie seriali(wraz z ich krótkim opisem), oraz dodawanie do kalendarza dat emisji kolejnych odcinków, dla już istniejących seriali.

### 3. Aplikacja do rejestracji kursów akcji.

### 4. Aplikacja do rejestrowania obciążeń kart kredytowych.

### 5. Aplikacja do fakturowania.

### 6. Słownik.

### 7. Edytor tekstu.

### 8. Własne propozycje.