

Laboratorium7

1. Prezentacja java.nio (referat 5)

Po wygłoszeniu referat do wysłania mailem (format PDF + edytowalny) na adres:

skrzynia@agh.edu.pl, tytuł maila:

[PZ1] Referat \$tytuł\$ – grupa \$grupa\$ – nazwiska autorów oddzielone przecinkiem przy czym \$grupa\$ przyjmuje wartości: pn. 18:30, śr. 8, śr. 9:45, śr. 11:30 a \$tytuł\$ wartość: java.nio np.:

[PZ1] Referat java.nio – grupa pn. 18:30 – Nowak, Kowalski

Referat należy też KONIECZNIE udostępnić kolegom/koleżankom z grupy.

2. Na bazie dostarczonego przykładu *multi-module-two-main.zip* stwórz szkielet swojej gry Poker (zadanie zaliczeniowe nr 2). Struktura powinna być następująca:

- a. poker-server: moduł serwera gry (budowany do jar wykonywalnego z zależnościami)
- b. poker-client: moduł klienta tekstowego gry (budowany do jar wykonywalnego z zależnościami)
- c. poker-model: moduł zawierający logikę biznesową rozgrywki w podziale na odpowiednie pakiety.
- d. poker-common: moduł zawierający wszelkie klasy pomocnicze, wykorzystywany przez pozostałe moduły

3. Zaprojektuj podstawowe klasy na potrzeby rozgrywki: między innymi klasy reprezentujące, kartę, talię kart, gracza, rozgrywkę etc. (wykorzystaj elementy, które przygotowałeś na poprzednich lab.).
4. Postaraj się zapewnić żeby nowe warianty gry w przyszłości mogły być dodawane bez zmiany istniejącego kodu (wskazówka: postaraj się zastosować wzorce projektowe, m. in. *Strategy*, *Factory*)
5. W module model stwórz pakiet przechowujący klasy wyjątków na potrzeby rozgrywki (przemyśl ten projekt i sytuacje, w których wyjątek powinien być zgłaszany)
6. Dokonaj implementacji potrzebnych metod w klasach – przed napisaniem kodu metody, pomyśl o teście jednostkowym tej metody i napisz testy, które sprawdzą poprawność działania metody.