



Programování II (cvičení)

Středa 25.4.2018



Připomenutí

- DÚ (**deadline sobota 5.5. 23:59**)
 - Dekompozice a objektový návrh bývalého zápočtového programu
 - Rozdělení na třídy a jejich metody
 - Dostatečně podrobné
 - NE implementace!
- DÚ (**deadline středa 2.5. 5:59**)
 - ReCodex
 - Skákání koněm po šachovnici



Zásobník úloh

- Proskákání koněm celé šachovnice
 - Vstup: Velikost šachovnice, počáteční políčko koně
 - Výstup: Jedno z možných proskákání šachovnice
 - Postup:
 1. Naprogramovat funkčnost co nejrychleji
 2. Zpětně upravit, aby pěkný objektový návrh (až když bude fungovat!)

Příklad DÚ (Skákání koněm po šachovnici)

```
class Program {
    public void Run();
    public bool NajdiCestuProKone(Sachovnice sachovnice, Kun kun);
}
class Souradnice { public int GetX(); public void SetX(int x); public int GetY(); public void SetY(int y); }
enum Smer {}
class Kun {
    public Kun(Souradnice souradnice);
    public Souradnice Pozice();
    public bool SkocVpred(Smer smer);
    public bool VratSe();
}
enum Barva {}
class Sachovnice {
    public Sachovnice(int sirka, int vyska);
    public void Nakresli();

    public void OznacMisto(Souradnice misto, Barva znaciciBarva);
    public Barva VratBarvuMista(Souradnice misto);

    public void UlozMisto(Souradnice misto);
    public void VymazPosledniMisto();
    public bool JsouNejakaCislaUlozena();
    public Souradnice[] VratUlozenaMista();
}
```