

Проект Софтурни Технологии 2

Слави Митев
СТД III курс
ФН:1501681107

Условие

- Напишете програма, която симулира различно поведение при движението на робот и по-точно при срещата на един робот с друг робот. Създайте няколко подобни обекта Робот с различни поведения (агресивно/враждебно, клониращо/имитиращо, асоциално/безразлично, приятелско/групират се в семейства/). Създайте различни инстанции на тези роботи. На всяка от инстанциите подайте име на робота и поведенчески алгоритъм, използвайки конструктор. Задвижете роботите посредством няколко метода, накарайте ги да осъществят контакт, съответно ги групирайте в групи и покажете на екрана имплементираното поведение и получения резултат.

Кратко Обяснение

- Използван шаблон: Strategy
- Класове:
- RobotBehaviour – Абстрактен клас който се наследява
- AggresiveBehaviour, ImitatingBehaviour, AsocialBehaviour, FriendlyBehaviour – наследените класове в които се описва алгоритъма на работа.

- Robot – класа, който съдържа информацията за роботите
- GroupRobots – допълнителен клас във който се извършва групирането на роботите в зависимост от зададеното им поведение

- Методът meet – определя как ще се държи робота при срещата с друг робот
- Методът Group – извършва групирането на роботите
- Методът Interact – се използва за задаване на кои два робота ще се срещнат