Programowanie obiektowe

Zadanie II

dodatkowe wymagania

Paweł Daniluk

kwiecień 2014

1 Uwagi do treści zadania

1. Stan początkowy symulacji jest określony przez:
   - liczbę graczy
   - rodzaje akcji i kurs początkowy
   - majątek poszczególnych graczy (gotówka i akcje)
2. Łączna ilość gotówki (z dokładnością do kar za błędne transakcje) nie może ulegać zmianie.
3. Dopuszczalne są dowolnie nieskomplikowane strategie (np. strategia losowa, strategia z predefiniowanymi "realnymi" wartościami akcji)

2 Projekt obiektowy

1. Liczba rodzajów akcji musi być łatwo zmienialna.
2. Stworzenie nowego rodzaju gracza musi polegać na stworzeniu nowej podklasy z metodą implementującą strategię.

3 Inne wymagania

1. Wymagane jest udokumentowanie sposobu uruchamiania symulacji (dokumentacja użytkownika).
2. Wymagane jest udokumentowanie rozszerzania systemu o nowe rodzaje akcji i strategie inwestycyjne (dokumentacja techniczna).

UWAGA: Najprawdopodobniej dokumentacja wyczerpująca powyższe wymagania będzie składała się zaledwie z kilku akapitów tekstu.