

## PROE, przykładowe kolokwium nr 2

### Zadanie 1.

Zaprojektować zestaw klas reprezentujących złożone dwuwymiarowe grafiki wektorowe. Każda grafika może składać się z prostych elementów takich jak prosta, fragment krzywej (ewentualnie inne) oraz z innych grafik (struktura drzewiasta). Klasa powinna mieć możliwość narysowania na płaszczyźnie.

Zaprojektować interfejs oraz strukturę wchodzących w skład modułu klas. Preferowana prezentacja projektu w postaci diagramu klas UML.

### Zadanie 2.

Zaprojektować sposób zapisywania i odczytywania obiektów klas zaprojektowanych w zadaniu 1. Preferowana prezentacja w postaci pseudokodu.

### Zadanie 3.

Dla funkcjonalności przygotowanej w zadaniu 1 oraz/lub 2 zaprojektować obsługę mogących pojawić się błędów.