

**PPJ - Podstawy Programowania w Java, gr. 116 i 126**  
**SPOTKANIE 16**

-----

Kontynuacja zadan z poprzedniego spotkania - klasa KolkoKrzyzyk.

Stworzenie klasy Plansza oraz jej obtestowanie (pliki Plansza oraz TesterPlanszy zostaja zalaczone do katalogu z tym spotkaniem).