

**Университет ИТМО**  
**кафедра ВТ**

**Лабораторная работа №3 по  
программированию**

Выполнил: Кадыров Амирджон Халимджонович (Р3110)

2018

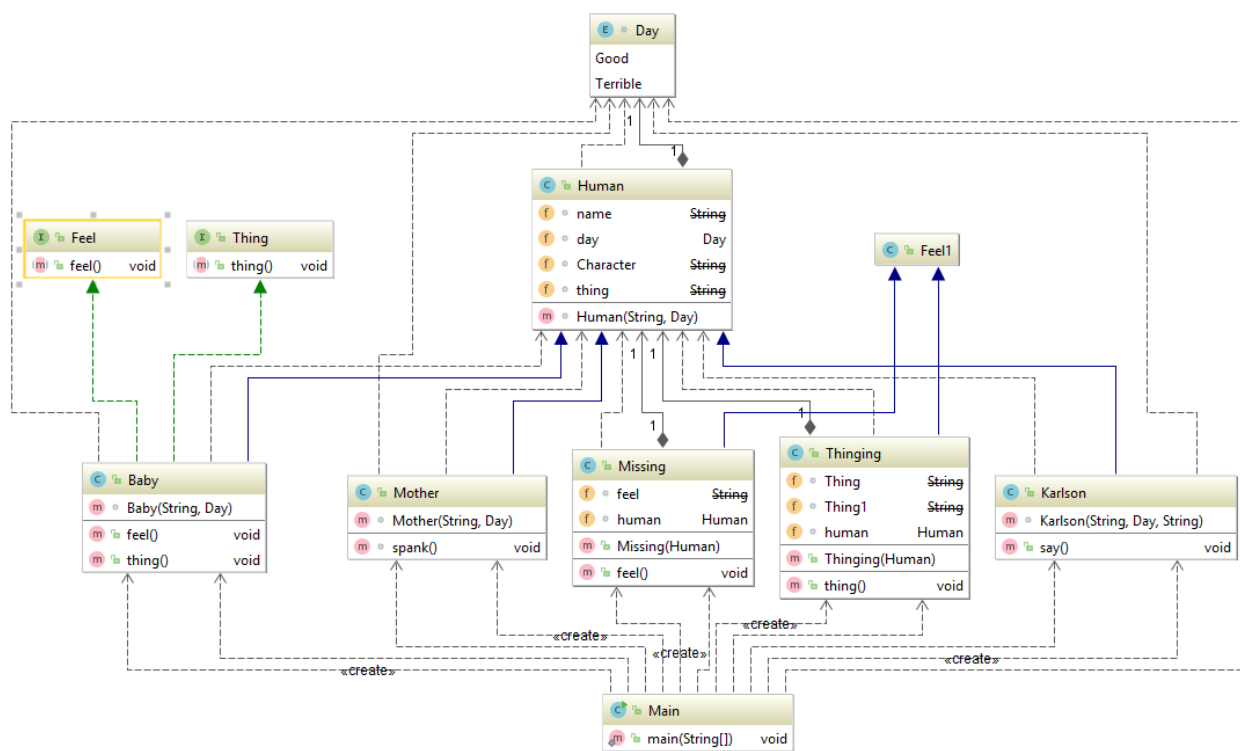
## Вариант 976:

На языке программирования Java разработать программу, реализующую объектную модель и последовательность действий в соответствии с заданным описанием предметной области. Результат работы программы должен выводиться в стандартный поток вывода.

**Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:**

И вдруг Малыш почувствовал, что он очень соскучился по Карлсону -- бодрому, веселому человечку, который так потешно махал своей маленькой рукой, приговаривая: "Неприятности -- это пустяки, дело житейское, и расстраиваться тут нечего". "Неужели Карлсон больше никогда не прилетит?" -- с тревогой подумал Малыш. Малыш ничего не ответил. Ему показалось ужасным, что мама собирается отшлепать его. Да, ничего хорошего нельзя было ожидать в такой неудачный день, когда буквально все шло шиворот-навыворот.

**Диаграмма классов:**



**Код программы:**

### Main.java

```
enum Day {Good, Terrible}

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Baby Малыш = new Baby("Малыш", Day.Good);
        Karlson Карлсон = new Karlson("Карлсон", Day.Terrible, "бодрому,
```

```
веселому человечку, который так потешно махал своей маленькой рукой,  
приговаривая:");
```

```
    Mother Мама = new Mother("Мама", Day.Terrible);  
    Missing feell = new Missing(Карлсон);  
    Thinging thing = new Thinging(Карлсон);  
    feell.feel();  
    Карлсон.say();  
    thing.thing();  
    Малыш.feel();  
    Мама.spank();  
}
```

## Missing.java

```
public class Missing extends Feell {  
    String feel = new String("И вдруг Малыш почувствовал, что он очень  
соскучился по:");  
    Human human;  
  
    public Missing(Human human) {  
        this.human = human;  
    }  
  
    public void feel() {  
        System.out.println(feel.toString() + " " + human.name + " " +  
human.Character);  
    }  
}
```

## Thinging.java

```
public class Thinging extends Feell {  
    String Thing = new String("Неужели ");  
    String Thing1 = new String("больше никогда не прилетит?");  
    Human human;  
  
    public Thinging(Human human) {  
        this.human = human;  
    }  
  
    public void thing() {  
        System.out.println(Thing.toString() + " " + human.name +  
Thing1.toString());  
    }  
}
```

## Human.java

```
abstract public class Human {  
    String name;  
    Day day;  
    String Character;  
    String thing;  
  
    Human(String name, Day day) {  
        this.name = name;  
        this.day = day;  
    }  
}
```

## Mother.java

```
public class Mother extends Human {  
    Mother(String name, Day day) {  
        super(name, day);  
    }  
  
    void spank() {  
        if (day == Day.Terrible)
```

```

        System.out.println("Мать " + name + " Шлёпнула лучшего в мире
специалиста по паровым машинам.");
    } else System.out.println("Мать " + name + " Поцеловала Малыша");
}
}

```

## Karlson.java

```

public class Karlson extends Human {
    Karlson(String name, Day day, String Character) {
        super(name, day);
        this.Character = Character;
    }

    public void say() {
        if (day == Day.Terrible)
            System.out.println("Неприятности -- это пустяки, дело житейское, и
расстраиваться тут нечего");
        else System.out.println("Не грусти Малыш когда тебе будет плохо я
приду!!!");
    }
}

```

## Baby.java

```

public class Baby extends Human implements Thing, Feel {
    Baby(String name, Day day1) {
        super(name, day1);
    }

    @Override
    public void feel() {
        if (day == Day.Good) System.out.println("Сегодня хороший день вдруг
Карлсон вернётся");
        else System.out.println("");
    }

    @Override
    public void thing() {
        System.out.println(thing);
    }
}

```

## Feel.java

```

public interface Feel {
    void feel();
}

```

## Thing.java

```

public interface Thing {
    void thing();
}

```

## Результат работы программы:

И вдруг Малыш почувствовал, что он очень соскучился по: Карлсон бодрому, веселому человечку, который так потешно махал своей маленькой рукой, приговаривая:

Неприятности -- это пустяки, дело житейское, и расстраиваться тут нечего  
 Неужели Карлсон больше никогда не прилетит?  
 Сегодня хороший день вдруг Карлсон вернётся  
 Мать Мама Шлёпнула лучшего в мире специалиста по паровым машинам.

**Вывод:** В процессе выполнения лабораторной работы были получены навыки использования объектно-ориентированного подхода программирования.