МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ

Національний аерокосмічний університет ім. М.Є. Жуковського "Харківський авіаційний інститут"

Кафедра комп'ютерних систем, мереж і кібербезпеки

Лабораторна робота № 3

з дисципліни "Технології програмування"

КЛАСИ, ОБ'ЄКТИ, ЕКЗЕМПЛЯРИ. ЧЛЕНИ КЛАСУ.

XAI.503.525i1.22o.125, ПЗ

Виконав студент <u>гр. 525і</u> (№ групи)	-
(підпис, дата)	
Перевірив <u>ст. викладач каф.503</u> (науковий ступінь, вчене звання, посада)	
	Здоровець Ю. В.
(підпис, дата)	(П.І.Б.)

Тема роботи: Класи, об'єкти, екземпляри. Члени класу.

Мета роботи: Навчитися описувати класи, що містять статичні і нестатичні компоненти, задавати значення полів прямим зверненням до них і за допомогою блоків ініціалізації, створювати об'єкти, конструктори класу. Навчитися використовувати специфікатори доступу для членів класу.

Завдання 1.

Частина 1. Умови завдання

11. Предметна область: готель, клас: готельний номер, орієнтовний перелік полів: опис номера, кількість місць, вартість проживання, вільний/зайнятий, дата заселення, термін проживання. Вивести окремо список вільних та окремо список зайнятих номерів. Реалізувати пошук вільних помешкань з вказаною кількістю місць та допустимою вартістю проживання.

Рис. 1 Умови завдання

Частина 2. Текст програми

```
public void Tell about()
import java.io.IOException;
                   day[2] = 2022;
                   Hotel b1 = new Hotel ("Номер на чердаке", 2, 300, true, day,10);
Hotel b2 = new Hotel ("Номер с видом на море",4,200);
Hotel b3 = new Hotel ("Номер с видом на чердак",4,100);
Hotel b4 = new Hotel ("Пентхаус с бассейном", 5,500);
Hotel b5 = new Hotel ("Дом полный цветов и фей",1,1000);
```

Частина 3. Діаграма структури класів

```
We Hotel

Me Hotel(String, int, int)

Me Hotel(String, int, int, boolean, int[], int)

Me Tell_about(): void

Me Suitable(int, int): boolean

Me Description: String = "NULL"

Me Amount_places: int = 0

Me Price: int = 0

Me Is_empty: boolean = true

Me Day_in: int[] = new int[]{0,0,0}

Me Length_Of_Stay: int = 0
```

Рис. 2 Діаграма класу Hotel



Рис. 3 Діаграма класу Маіп

Частина 4. Скріншоти виконання завдання

```
Все номера:
Номер на чердаке
К-во мест: 2
Цена: 300
Состояние: Занят
Дата въезда: 27.10.2022
Ожидаемая длительность проживания: 10 дней
Номер с видом на море
К-во мест: 4
Цена: 200
Состояние: Пусто
Номер с видом на чердак
К-во мест: 4
Цена: 100
Состояние: Пусто
Пентхаус с бассейном
К-во мест: 5
Цена: 500
Состояние: Пусто
Дом полный цветов и фей
К-во мест: 1
Цена: 1000
Состояние: Пусто
```

Рис. 4 Скріншот виконання завдання (1 частина)

```
Введите доступный размер средств: 100
Введите к-во гостей:
Доступные вам номера:
Номер с видом на чердак
К-во мест: 4
Цена: 100
Состояние: Пусто
Введите доступный размер средств: 200
Введите к-во гостей: 5
Доступные вам номера:
Подхожящих номеров нет
Введите доступный размер средств: 400
Введите к-во гостей: 1
Доступные вам номера:
Номер с видом на море
К-во мест: 4
Цена: 200
Состояние: Пусто
Номер с видом на чердак
К-во мест: 4
Цена: 100
Состояние: Пусто
```

Рис. 5 Скріншот виконання завдання (2 частина)

```
Введите доступный размер средств:
Введите к-во гостей:
Доступные вам номера:
Номер с видом на море
К-во мест: 4
Цена: 200
Состояние: Пусто
Номер с видом на чердак
Цена: 100
Состояние: Пусто
Пентхаус с бассейном
К-во мест: 5
Цена: 500
Состояние: Пусто
Введите доступный размер средств: 100000
Введите к-во гостей:
Доступные вам номера:
Номер с видом на море
К-во мест: 4
Цена: 200
Состояние: Пусто
```

Рис. 6 Скріншот виконання завдання (3 частина)

```
Номер с видом на чердак
К-во мест: 4
Цена: 100
Состояние: Пусто
Пентхаус с бассейном
К-во мест: 5
Цена: 500
Состояние: Пусто

Дом полный цветов и фей
К-во мест: 1
Цена: 1000
Состояние: Пусто
```

Рис. 7 Скріншот виконання завдання (4 частина)

Висновки

Навчитвя описувати класи, що містять статичні і нестатичні компоненти, задавати значення полів прямим зверненням до них і за допомогою блоків ініціалізації, створювати об'єкти, конструктори класу. Навчився використовувати специфікатори доступу для членів класу.

Використані джерела

1. Лекції з "Технології програмування" в