Университет ИТМО

Мегафакультет компьютерных технологий и управления

Факультет программной инженерии и компьютерной техники



Лабораторная работа по программированию №3

Вариант №315900

Группа: P3115

Студент: Гиниятуллин Арслан Рафаилович

Преподаватель: Письмак Алексей Евгеньевич

г. Санкт-Петербург

2021

Условие задания:

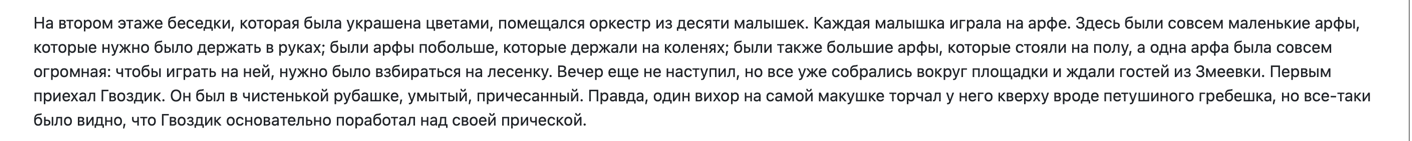


Диаграмма классов реализованной объектной модели:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Исходный код:

https://github.com/Arslanka/Strategy.java/tree/main/ИТМО/Программирование/lab-3

Результат работы программы:

**Объект Беседка, которая украшена Объектом Цветок, имеет 4 этажа.**

**При этом:**

**На 2 этаже находится Объект Оркестр c 10 Персонажами: Малышка.**

**Здесь были:**

**Инструмент Маленькая арфа, который имел характеристику: совсем маленький инструмент, который надо держать на руках**

**Инструмент Средняя арфа, который имел характеристику: Инструмент побольше, который держат на коленях**

**Инструмент Большая арфа, который имел характеристику: Большой инструмент, который стоит на полу**

**Инструмент Огромная арфа, который имел характеристику: совсем огромный инструмент: чтобы играть на нём, нужно взбираться на лесенку**

**Все Персонажи оркестра — это Малышка с ростом 100, которые играют на Инструмент Небольшая арфа с характеристикой: совсем маленький инструмент, который надо держать на руках**

**Вечер ещё не наступил, но все Персонажи Жители ждали Персонажей Гости из города Змеевка.**

**Персонаж с именем Гвоздик, родом из города Змеевка приехал первый.**

**Внешний вид персонажа: Объект Рубашка, которая выглядит чистой; Умытый; Причесанный;**

Вывод:

Благодаря проделанной работе, я познакомился с принципами объектно-ориентированного программирования SOLID, разобрался с абстрактными классами, интерфейсами, перечислениями, изучил класс Object и научился реализовывать его методы по умолчанию.