Міністерство освіти і науки України

Національний університет «Львівська політехніка»

Кафедра «Електронних обчислювальних машин»



Звіт

з лабораторної роботи № 1

з дисципліни: «Кросплатформенні засоби програмування»

на тему: «Дослідження базових конструкцій мови Java»

**Виконав:**

студент групи КІ-306

Чаус Б.В.

**Прийняв:**

доцент кафедри ЕОМ

Іванов Ю. С.

Львів – 2023

**Мета роботи:** ознайомитися з базовими конструкціями мови Java та оволодіти навиками написання й автоматичного документування простих консольних програм мовою Java.

**Завдання (варіант № 24)**

1. Написати та налагодити програму на мові Java згідно варіанту. Програма має задовольняти наступним вимогам:

• програма має розміщуватися в загальнодоступному класі Lab2ПрізвищеГрупа;

• програма має генерувати зубчатий масив, який міститиме лише заштриховані області квадратної матриці згідно варіанту (рис. 1);

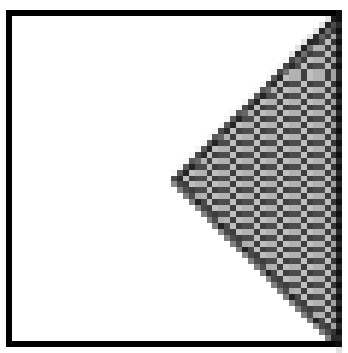


Рис. 1. Заштрихована область квадратної матриці.

• розмір квадратної матриці і символ-заповнювач масиву вводяться з клавіатури;

• при не введені або введенні кількох символів-заповнювачів відбувається коректне переривання роботи програми;

• сформований масив вивести на екран і у текстовий файл;

• програма має володіти коментарями, які дозволять автоматично згенерувати документацію до розробленої програми.

2. Автоматично згенерувати документацію до розробленої програми.

3. Скласти звіт про виконану роботу з приведенням тексту програми, результату її виконання та фрагменту згенерованої документації.

4. Дати відповіді на контрольні запитання:

• які дескриптори використовуються при коментуванні класів?

• які дескриптори використовуються при коментуванні методів?

• як автоматично згенерувати документацію?

• які прості типи даних підтримує java?

• як оголосити змінну-масив?

• які керуючі конструкції підтримує java?

• в чому різниця між різними варіантами оператора for?

• як здійснити ввід з консолі?

• як здійснити ввід з текстового файлу?

• як здійснити запис у текстовий файл?

**Вихідний код програми**

import java.io.\*;

import java.util.\*;

/\*\*

\* The Lab1ChausKI306 class implements an example program for laboratory work #1.

\*

\* **@author** Chaus Bohdan

\* **@version** 1.0

\* **@since** version 1.0

\*/

public class Lab1ChausKI306 {

/\*\*

\* Generates a jagged array with a specified size and symbol.

\*

\* **@param** size The size of the square matrix.

\* **@param** symbol The character used to fill the matrix.

\* **@return** The jagged array.

\*/

public static char[][] generateJaggedArr(int size, char symbol) {

char[][] jaggedArr = new char[size][];

for (int i = size/2; i < size; i++) {

jaggedArr[i] = new char[i+1];

}

for (int i = size / 2; i < size; i++) {

int spaces = Math.*abs*(i - size + 1);

for (int j = spaces; j < (size - spaces); j++) {

jaggedArr[i][j] = symbol;

}

}

return jaggedArr;

}

/\*\*

\* The entry point of the program.

\*

\* **@param** args The command-line arguments (not used).

\*/

public static void main(String[] args) {

int nRows; // Number of rows in the matrix

char[][] arr; // Jagged array

char filler = ' '; // Character for filling the matrix

Scanner in = new Scanner(System.***in***); // Object for reading input

// Prompt the user for the size of the square matrix

System.***out***.print("Enter size of square matrix: ");

nRows = in.nextInt();

in.nextLine(); // Clear the buffer

// Prompt the user for the character to fill the matrix

System.***out***.print("Enter character to fill matrix: ");

filler = in.next().charAt(0);

if (filler != ' ') { // If a character is specified

arr = *generateJaggedArr*(nRows, filler); // Generate the matrix

*printArray*(arr); // Print the matrix to the screen

*writeToTextFile*(arr); // Write the matrix to a file

} else {

System.***out***.println("\nNo character entered. Placeholder");

}

}

/\*\*

\* Prints the jagged array to the screen.

\*

\* **@param** arr The jagged array.

\*/

public static void printArray(char[][] arr) {

for (char[] row : arr) {

if (row == null || row.length == 0) {

System.***out***.println();

} else {

for (char c : row) {

System.***out***.print(c);

}

System.***out***.println();

}

}

}

/\*\*

\* Writes the jagged array to a text file.

\*

\* **@param** arr The jagged array.

\*/

public static void writeToTextFile(char[][] arr) {

try (PrintWriter fout = new PrintWriter("MyFile.txt")) {

for (char[] row : arr) {

if (row == null || row.length == 0) {

fout.println();

} else {

for (char c : row) {

fout.print(c);

}

fout.println();

}

}

System.***out***.println("\nData written to MyFile.txt");

} catch (FileNotFoundException e) {

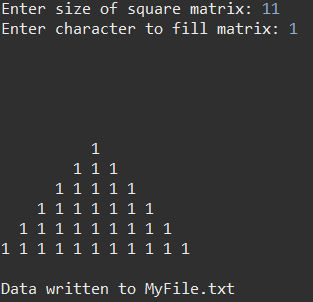
System.***out***.println("Error: File not found");

}

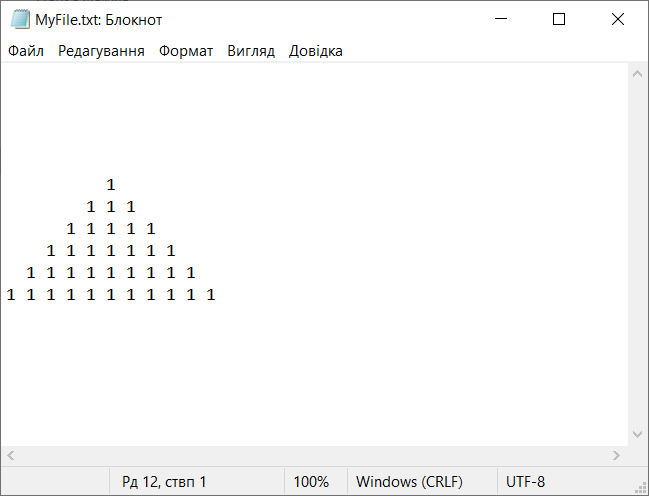
}

}

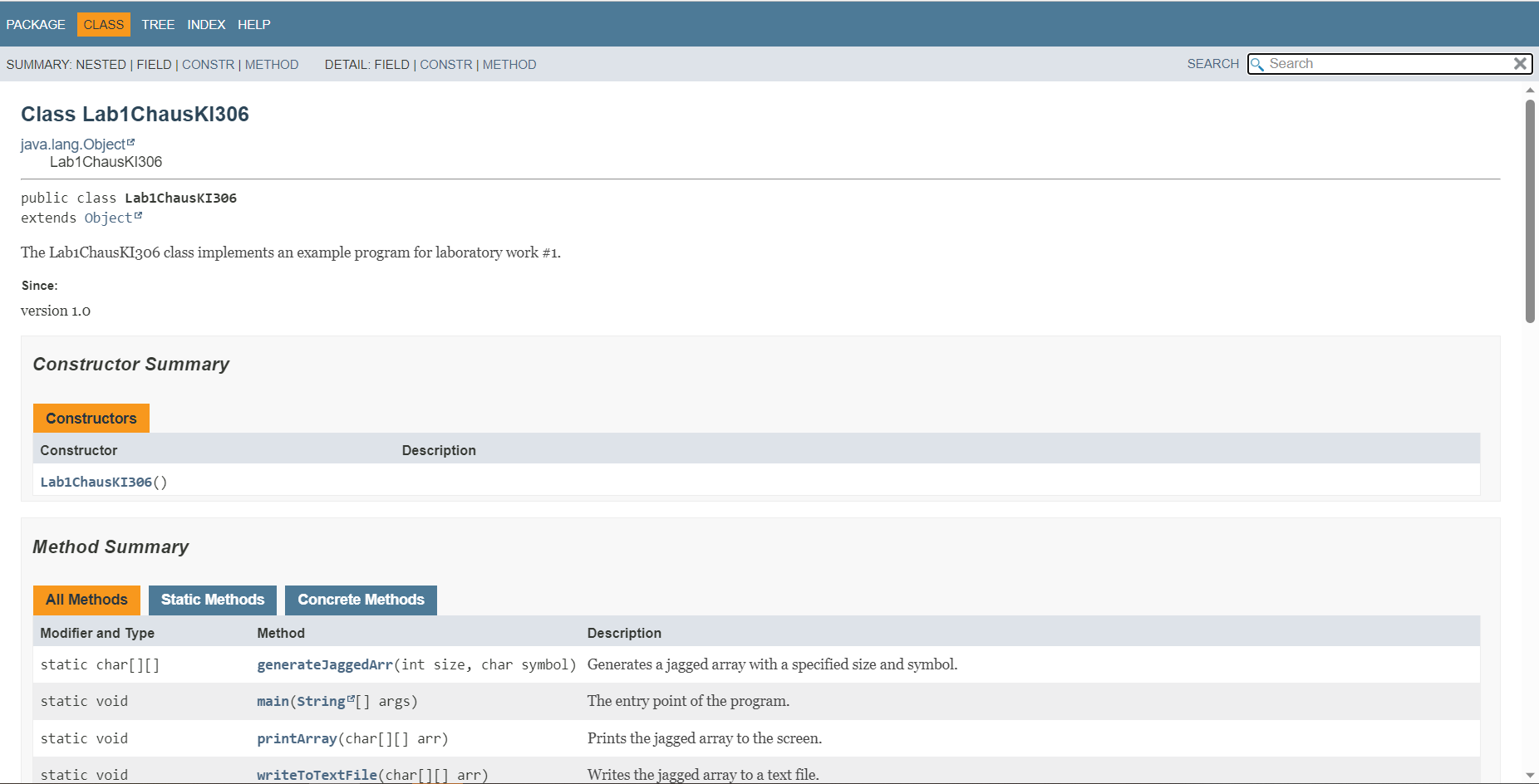
**Результат виконання програми**

****

**Текстовий файл з результатом виконання програми**



**Фрагмент згенерованої документації**



**Відповіді на контрольні запитання**

1. Коментування класів: використовуються Javadoc-стиль та блочні коментарі.
2. Коментування методів: також використовуються Javadoc-стиль та блочні коментарі.
3. Генерація документації: за допомогою інструментів, таких як Javadoc, можна автоматично генерувати документацію з коментарів вихідного коду.
4. Прості типи даних в Java: int, double, boolean, char, byte, short, long, float.
5. Оголошення змінної-масиву: тип\_даних[] назва\_масиву; (наприклад, int[] numbers;)
6. Керуючі конструкції в Java: if-else, switch, for, while, do-while, break, continue, return.
7. Різниця варіантів оператора for:

for (ініціалізація; умова; інкремент) - базовий варіант

for (тип\_даних назва : масив) - покращений варіант для ітерації по елементах масиву.

1. Ввід з консолі в Java: Використовуйте клас Scanner для зчитування введення користувача з консолі.
2. Ввід з текстового файлу в Java: Використовуйте клас FileReader та BufferedReader для зчитування даних з файлу.
3. Запис у текстовий файл в Java: Використовуйте клас FileWriter та BufferedWriter для запису даних у файл.

**Висновок**

Під час лабораторної роботи, я ознайомився з базовими конструкціями мови Java та оволов навиками написання й автоматичного документування простих консольних програм мовою Java.