

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**ИРКУТСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

Институт информационных технологий  
и анализа данных  
\_\_\_\_\_  
наименование института

**Отчет**

к лабораторной работе №5  
по дисциплине «ООП»  
«Разработка приложения с графическим  
пользовательским интерфейсом»  
\_\_\_\_\_  
наименование темы

Вариант № XX

Выполнил студент	<u>XXXXXX</u> шифр	<u>                    </u> подпись	<u>XXXXXX</u> И. О. Фамилия
Проверил	<u>                    </u> должность	<u>                    </u> подпись	<u>Т. В. Маланова</u> И. О. Фамилия
Работа защищена с оценкой		<u>                    </u>	

Иркутск 2020 г.

## Содержание

1 Постановка задачи.....	3
2 Проектирование графического интерфейса .....	4
3 Проектирование классов .....	5
4 Проектирование тестов.....	6
5 Листинг программы на Java .....	7
5.1 Главный класс.....	7
5.2 Класс XXXX .....	7
Список литературы .....	8

## **1 Постановка задачи**

**Цель работы:** Применение объектно-ориентированного подхода в разработке приложений с графическим интерфейсом.

### **Задачи:**

- Получение общего представления о шаблоне программирования Модель/Вид/Контроллер и его практического применения;
- Получение практического опыта работы с базовыми графическими библиотеками java.

### **Содержание задания**

Для выполнения задания необходимо разработать графический пользовательский интерфейс средствами java для работы с классами реализованными при выполнении либо 3-ей, либо 4-ой лабораторной работы.

Графический пользовательский интерфейс должен предоставлять возможности работы со всеми возможными функциями программы (ввод и вывод данных в соответствующей форме, изменение условий выполнения задания, работа с файлами и т.д.). Состав используемых компонентов определяется самостоятельно, но для них должны быть предусмотрены соответствующие планировщики раскладки компонентов в основных контейнерах.

Классы, реализующие графический пользовательский интерфейс, должны содержать только обращения к методам классов для выполнения заданий. Для этого может понадобиться модифицировать программный код из предыдущих лабораторных работ.

## 2 Проектирование графического интерфейса

### Описание

...



Рисунок 1 – Главное окно программы

### Описание

...



Рисунок 2 – Окно ...

.....  
*Описание вспомогательных диалоговых окон для каких-либо целей  
(обработка исключений, help и пр.)*  
.....

### 3 Проектирование классов

Описание

...



Рисунок 5 – UML-диаграмма проекта

#### 4 Проектирование тестов

В ходе разработки было проведено тестирование программы, результаты которого представлены в табл. 1.

Таблица 1 – Тестирование программы

№	Действие	Результат действия
1	Первоначальный запуск программы	При старте программы появляется главная форма ....
2	Создание нового объекта...	....
	...	

Результаты тестирования

Описание

...

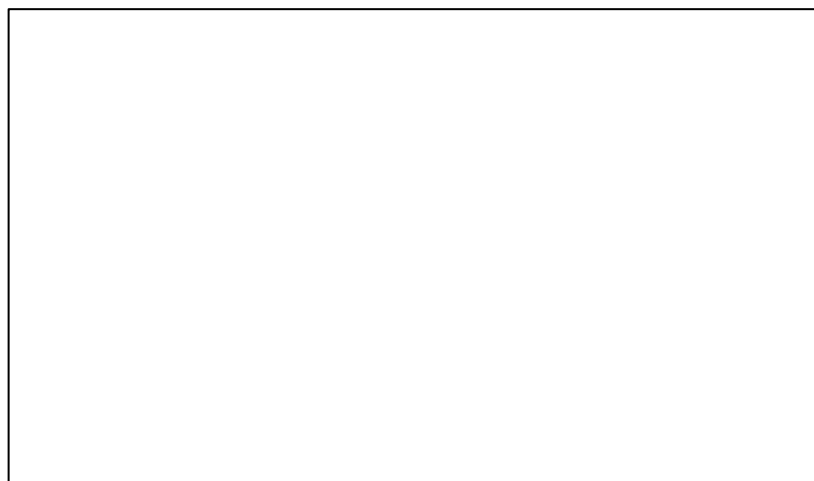


Рисунок 7 – Первоначальный запуск программы

...

## **5 Листинг программы на Java**

### **5.1 Главный класс**

...

### **5.2 Класс XXXX**

...

## Список литературы

...