

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

«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет)» (МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ

КАФЕДРА КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ (ИУ6)

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ **09.04.01 Информатика и вычислительная техника** МАГИСТЕРСКАЯ ПРОГРАММА **09.04.01/07 Интеллектуальные системы анализа, обработки и интерпретации больших** данных

ОТЧЕТ

по лабораторной работе № _3_

Название: Классы, наследование, полиморфизм	
Дисциплина: Языки программирования для работы с большим	<u>и</u>
данными	

Студент	ИУ6-22М			Д. Р. Григорян	
Преподаватель				П.В. Степанов	
•		(Подпис	сь, дата)	(И.О. Фамилия)	_

Цель работы:

Изучение понятия класса в объектно-ориентированном программировании, изучение структуры класса, изучение различий в статических и динамических вызовах методов

Выполнение:

Задача 1.1:

Определить класс Дробь в виде пары (m,n). Класс должен содержать несколько конструкторов. Реализовать методы для сложения, вычитания, умножения и деления дробей. Объявить массив из k дробей, ввести/вывести значения для массива дробей. Создать массив объектов и передать его в метод, который изменяет каждый элемент массива с четным индексом путем добавления следующего за ним элемента массива.

Листинг 1 программы main:

```
for (int i = 0; i < nums1.length; i++) {
    nums1[i] = in.nextInt();
}
Fraction[] arr = new Fraction[num];
int k=0;
System.out.println("The input array of fractions:");
for (int i=0;i<nums1.length-1;i+=2) {
    int numerator = nums1[i];
    int determinator = nums1[i+1];
    arr[k] = new Fraction(numerator,determinator);
    System.out.println(arr[k].m);
    System.out.println(arr[k].n);
    System.out.println("---");
    k++;
}
Fraction frac3 = new Fraction();
frac3.edit(arr);
System.out.println("The edit array of fractions:");
for (int i=0;i<arr.length;i++) {
    System.out.println(arr[i].m);
    System.out.println(arr[i].n);
    System.out.println("---");
}
}
</pre>
```

Листинг 2 класса Fraction:

```
class Fraction{    // ИМЯ
    int m,n; // ЧИСЛИТЕЛЬ И ЗНАМЕНАТЕЛЬ
    public Fraction() {}

    public Fraction(int m, int n) {
        this.m = m;
        this.n = n;
    }

    private static int gcd(int a, int b) // Greatest Common Divisor
    {
        while (b > 0) {
            int temp = b;
            b = a % b;
            a = temp;
        }
        return a;
}

    private static int gcd(int[] input) { // Greatest Common Divisor
        int result = input[0];
        for (int i = 1; i < input.length; i++)
            result = gcd(result, input[i]);
        return result;
}

private static int lcm(int a,int b) {
        return a / gcd(a,b) * b;
}

private static int lcm(int[] input) {
        int result = input[0];
        for (int i = 1; i < input.length; i++) {
            int result = input[0];
            for (int i = 1; i < input.length; i++) {
                  int result = input[0] == 0 || input[0] == 0)</pre>
```

```
void displayInfo(Fraction res, String operation) {
public void edit(Fraction[] array for edit){
        result.n = first.n;
   mul(first, doubler);
```

<u>Результаты</u> приведены на рисунках 1-2:

```
Input one at the time int numbers:

1
2
5
6
8
6 Sum
-2
6 Sub
5
12 Mul/Div
6
10 Mul/Div
```

Рисунок 1 – Результат выполнения программы

```
Input a number of Fractions for array: 2
Input one at the time int numbers:

2
5
6
The input array of fractions:
1
2
---
5
6
---
8
6 Sum
The edit array of fractions:
8
6
---
5
6
```

Рисунок 2 — Результат выполнения добавления в массив и замены дроби Задача 1.2:

Определить класс Комплекс. Класс должен содержать несколько конструкторов. Реализовать методы для сложения, вычитания, умножения, деления, присваивания комплексных чисел. Создать два вектора размерности п из комплексных координат. Передать их в метод, который выполнит их сложение.

Листинг 3 программы main:

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
```

```
int n = 3;
   Complex[] vector1 = new Complex[n];
   Complex[] vector2 = new Complex[n];
   for (int i = 0; i < n; i++) {
      vector1[i] = new Complex(i,i+1);
      vector2[i] = new Complex(i + 1, i);
   }
   Complex[] result = new Complex[n];
   for (int i = 0; i < n; i++) {
      result[i] = vector1[i].add(vector2[i]);
   }
   System.out.println("Vector 1: ");
   for (int i = 0; i < n; i++) {
      System.out.println(vector1[i].toString());
   }
   System.out.println(vector2[i].toString());
   }
   System.out.println("Result: ");
   for (int i = 0; i < n; i++) {
      System.out.println(result[i].toString());
   }
   System.out.println(result[i].toString());
}
</pre>
```

Листинг 4 класса Complex:

```
public void setImaginary(double imaginary) {
    this.imaginary = imaginary;
}

public double getReal() {
    return this.real;
}

public double getImaginary() {
    return this.imaginary;
}

public String toString() {
    if (this.imaginary < 0) {
        return this.real + " - " + Math.abs(this.imaginary) + "i";
    } else {
        return this.real + " + " + this.imaginary + "i";
    }
}
</pre>
```

Результаты приведены на рисунках 3-4:

```
Vector 1:

0.0 + 1.0i

1.0 + 2.0i

2.0 + 3.0i

Vector 2:

1.0 + 0.0i

2.0 + 1.0i

3.0 + 2.0i

Result:

1.0 + 1.0i

3.0 + 3.0i

5.0 + 5.0i
```

Рисунок 3 – Результат выполнения программы

```
Vector 1:

0.0 + 2.0i

1.0 + 3.0i

2.0 + 4.0i

Vector 2:

2.0 + 0.0i

3.0 + 1.0i

4.0 + 2.0i

Result:

2.0 + 2.0i

4.0 + 4.0i

6.0 + 6.0i
```

Рисунок 4 – Результат выполнения программы

Задача 2.1:

Создать классы, спецификации которых приведены ниже. Определить конструкторы и методы setTun(), getTun(), toString(). Определить дополнительно методы в классе, создающем массив объектов. Задать критерий выбора данных и вывести эти данные на консоль

Рhone: id, Фамилия, Имя, Отчество, Адрес, Номер кредитной карточки, Дебет, Кредит, Время городских и междугородных разговоров. Создать массив объектов. Вывести: а) сведения об абонентах, у которых время внутригородских разговоров превышает заданное; b) сведения об абонентах, которые пользовались междугородной связью; c) сведения об абонентах в алфавитном порядке.

Листинг 5 программы main:

```
//Определить конструкторы и методы setTun(), getTun(), toString().

// Определить дополнительно методы в классе, создающем массив объектов.

// Задать критерий выбора данных и вывести эти данные на консоль

// Phone: id, Фамилия, Имя, Отчество, Адрес, Номер кредитной карточки, Дебет,

Кредит, Время городских и

// междугородных разговоров.

// Создать массив объектов.

// Вывести: а) сведения об абонентах, у которых время внутригородских

разговоров превышает заданное;

// b) сведения об абонентах, которые пользовались междугородной

связью;

// c) сведения об абонентах в алфавитном порядке.

import java.util.*;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Company_result test1 = new Company_result();
```

```
test1.add(new Phone Operator("Grigoryan", "David", "Rubenovich",
        test1.show();
ArrayList<Phone Operator>();
        for (Phone Operator client : listInter) {
```

Листинг 6 класса Phone_Operator:

```
this.debet = debet;
public String getFirst name() {
public String getLast name() {
public String getPatron() {
public String getAddress() {
public double getDebet() {
public double getTown time() {
public double getIntercity time() {
public long getCredit card() {
```

```
public void setDebet(double debet) {
public void setCredit(double credit) {
public String toString() {
```

Листинг 7 класса Company_result:

```
return tempList;
}
public ArrayList<Phone_Operator> getClientsLocalLimitsTime(int time) {
    ArrayList<Phone_Operator> tempList = new ArrayList<Phone_Operator>();
    for (Phone_Operator client : list_result) {
        if (client.getIntercity_time() > time) {
            tempList.add(client);
        }
    return tempList;
}

public ArrayList<Phone_Operator> getClientsByInternationTime(int inter_time) {
        ArrayList<Phone_Operator> tempList = new ArrayList<Phone_Operator>();
        for (Phone_Operator client : list_result) {
            if (client.getIntercity_time() > inter_time) {
                tempList.add(client);
            }
        }
        return tempList;
}
```

Результат приведен на рисунке 5:

Рисунок 5 – Результат выполнения программы

Задача 2.2:

Создать классы, спецификации которых приведены ниже. Определить конструкторы и методы setTun(), getTun(), toString(). Определить дополнительно методы в классе, создающем массив объектов. Задать критерий выбора данных и вывести эти данные на консоль.

Car: id, Марка, Модель, Год выпуска, Цвет, Цена, Регистрационный номер. Создать массив объектов. Вывести: а) список автомобилей заданной марки; b) список автомобилей заданной модели, которые эксплуатируются

больше п лет; с) список автомобилей заданного года выпуска, цена которых больше указанной.

<u>Листинг 8 программы main:</u>

Листинг 9 класса Car:

```
public class Car {
    private int id;
    private String brand;
    private String model;
    private int year;
    private String color;
    private double price;
    private String regNumber;

    public Car(int id, String brand, String model, int year, String color,
    double price, String regNumber) {
        this.id = id;
        this.brand = brand;
        this.model = model;
    }
}
```

```
this.year = year;
return year;
```

```
"id=" + id +
", brand='" + brand + '\'' +
", model='" + model + '\'' +
", year=" + year +
", color='" + color + '\'' +
", price=" + price +
", regNumber='" + regNumber + '\'' +
'}';
}
```

Листинг 10 класса CarManager:

```
lass CarManager {
   public Car[] getCarsByModelAndAge(String model, int age) {
```

```
return result;
}

public Car[] getCarsByYearAndPrice(int year, double price) {
    int count = 0;
    for (Car car : cars) {
        if (car.getYear() == year && car.getPrice() > price) {
            count++;
        }
    }

    Car[] result = new Car[count];
    int index = 0;
    for (Car car : cars) {
        if (car.getYear() == year && car.getPrice() > price) {
            result[index] = car;
            index++;
        }
    }
    return result;
}
```

Результат приведен на рисунке 6:

```
Cars by brand:

Car{id=1, brand='Toyota', model='Camry', year=2018, color='Silver', price=25000.0, regNumber='ABC123'}

Car{id=3, brand='Toyota', model='Corolla', year=2017, color='Black', price=22000.0, regNumber='GHI789'}

Old cars by model:

Car{id=2, brand='Honda', model='Civic', year=2019, color='Red', price=20000.0, regNumber='DEF456'}

Expensive cars by year:

Car{id=5, brand='Chevrolet', model='Camaro', year=2016, color='White', price=28000.0, regNumber='MN0345'}
```

Рисунок 6 – Результат выполнения программы

Задача 3.1:

Создать приложение, удовлетворяющее требованиям, приведенным в задании. Аргументировать принадлежность классу каждого создаваемого метода и корректно переопределить для каждого класса методы equals(), hashCode(), toString().

Создать объект класса Дерево, используя классы Лист. Методы: зацвести, опасть листьям, покрыться инеем, пожелтеть листьям.

<u>Листинг 11 программы main:</u>

```
//Создать приложение, удовлетворяющее требованиям, приведенным в задании. Аргументировать принадлежность // классу каждого создаваемого метода и корректно переопределить для каждого класса // методы equals(), hashCode(), toString(). // 7. Создать объект класса Дерево, используя классы Лист. // Методы: зацвести, опасть листьям, покрыться инеем, пожелтеть
```

```
IMPORTE Java.util.*;
public class Main {
   public static void main(String[] args) {
      List<Leaf> leaves = new ArrayList<>();
      Leaf leaf1 = new Leaf("green", "round");
      Leaf leaf2 = new Leaf("green", "oval");
      Leaf leaf3 = new Leaf("green", "round");
      leaves.add(leaf1);
      leaves.add(leaf2);
      leaves.add(leaf3);
      Tree tree = new Tree(leaves);

      System.out.println(leaf1.equals(leaf2));
      System.out.println(leaf1.hashCode());
      System.out.println(leaf2.hashCode());
      System.out.println(tree.equals(leaf1));
      System.out.println(tree.equals(leaf1));
      System.out.println(tree.equals(leaf1));
      System.out.println(leaf1.hashCode());

      System.out.println(tree.toString());
      tree.bloom();
      System.out.println(tree.toString());
      tree.frost();
      System.out.println(tree.toString());
      tree.fallLeaves();
      System.out.println(tree.toString());
      tree.fallLeaves();
      System.out.println(tree.toString());
    }
}
```

<u>Листинг 12 класса Leaf:</u>

Листинг 13 класса Tree:

```
import java.util.List;
   public List<Leaf> getLeaves() {
   public boolean isBlooming() {
   public boolean hasFrost() {
       return hasFrost;
   public boolean isYellowing() {
       return isYellowing;
               ", hasFrost=" + hasFrost +
```

<u>Результат</u> приведен на рисунке 7:

```
false

true

-1129048884
-1129048884
-1234349712

false

true
-1129068884

Tree{Lease[Leasf(color='green', shape='round'}, Leasf(color='green', shape='oval'}, Leasf(color='green', shape='round'}], isBlooming=false, hasFrost=false, isYellowing=false}

Tree(Leaves=[Leasf(color='green', shape='round'}, Leasf(color='green', shape='round'}], isBlooming=true, hasFrost=false, isYellowing=false}

Tree(Leaves=[Leasf(color='green', shape='round'}, Leasf(color='green', shape='round'}], isBlooming=true, hasFrost=true, isYellowing=false}

Tree{Leaves=[Leasf(color='green', shape='round'}, Leasf(color='green', shape='round'}], isBlooming=true, hasFrost=true, isYellowing=false}

Tree{Leaves=[Leasf(color='green', shape='round'}, Leasf(color='green', shape='round'}], isBlooming=true, hasFrost=true, isYellowing=true}
```

Рисунок 7 – Результат выполнения программы

Задача 3.2:

Создать приложение, удовлетворяющее требованиям, приведенным в задании. Аргументировать принадлежность классу каждого создаваемого метода и корректно переопределить для каждого класса методы equals(), hashCode(), toString().

Создать объект класса Пианино, используя класс Клавиша. Методы: настроить, играть на пианино, нажимать клавишу.

Листинг 14 программы main:

```
import java.util.*;
//Создать объект класса Пианино, используя класс Клавиша. Методы: настроить,
играть на пианино, нажимать клавишу.
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        List<Key> keys = new ArrayList<>();
        Key key1 = new Key(1, false, false);
        Key key2 = new Key(2, false, true);
        keys.add(key1);
        keys.add(key2);
        Piano piano = new Piano(keys);
        System.out.println(piano.toString());
```

```
piano.tune();
    System.out.println(piano.toString());
    piano.play();
    piano.pressKey(key1);
    piano.pressKey(key2);
}
```

Листинг 15 класса Кеу:

```
import java.util.Objects;
       this.isPressed = isPressed;
   public void setBroken(boolean broken) {
   public String toString() {
   public boolean equals(Object o) {
```

Листинг 16 класса Piano:

```
import java.util.List;
class Piano {
            key.press();
```

Результат приведен на рисунке 8:

```
Piano{keys=[Key{number=1, isPressed=false, isBroken=false}, Key{number=2, isPressed=false, isBroken=true}], isTuned=false}
Piano{keys=[Key{number=1, isPressed=false, isBroken=false}, Key{number=2, isPressed=false, isBroken=true}], isTuned=true}
Playing the piano
Key #1 is pressed
Key is broken
```

Рисунок 8 – Результат выполнения программы

Задача 4.1:

Построить модель программной системы.

Система Телефонная станция. Абонент оплачивает Счет за разговоры и Услуги, может попросить Администратора сменить номер и отказаться от услуг. Администратор изменяет номер, Услуги и временно отключает Абонента за неуплату.

<u>Листинг 17 программы main:</u>

Листинг 18 класса Service:

```
public class Service {
    String service;
    int price;

    public Service(String service, int price) {
        this.service = service;
        this.price = price;
    }
}
```

Листинг 19 класса Admin:

Листинг 20 класса Customer:

```
import java.util.ArrayList;
import java.util.Random;

public class Customer {
    String FName, LName;
```

```
phoneConversations, boolean on, int time) {
    public void AddServices (ArrayList<Service> list) {
    public void PayTheBill() {
```

Результат приведен на рисунке 9:

```
He хватет средств
false
```

Рисунок 9 – Результат выполнения программы

Задача 4.2:

Построить модель программной системы.

Система Автобаза. Диспетчер распределяет заявки на Рейсы между Водителями и назначает для этого Автомобиль. Водитель может сделать заявку на ремонт. Диспетчер может отстранить Водителя от работы. Водитель делает отметку о выполнении Рейса и состоянии Автомобиля.

<u>Листинг 21 программы main:</u>

```
import java.util.ArrayList;
       Auto Ford = new Auto ("Ford", true, true, false, 100, 123456);
       allAuto.add(Ford);
       allAuto.add(Toyota);
       allAuto.add(Mini);
       allAuto.add(BMW);
        allAuto.add(Lada);
        Dispatch.DistributeRequests(allDrivers,allAuto,alltrips);
        alex.TicketForRepair(456792,allAuto);
        alex.ReportOfAuto(BMW);
```

Листинг 22 класса Auto:

```
public class Auto {
    String car_model;
    boolean ready,breaks,OnRepair;
    int fuel,carID;

    public Auto(String car_model, boolean ready, boolean breaks, boolean
    onRepair, int fuel, int carID) {
        this.car_model = car_model;
        this.ready = ready;
        this.breaks = breaks;
        OnRepair = onRepair;
        this.fuel = fuel;
        this.carID = carID;
    }
}
```

Листинг 23 класса Driver:

```
import java.util.ArrayList;
       this.carID = carID;
   public void TicketForRepair(int carID, ArrayList<Auto> list2) {
   public void ReportOfAuto(Auto car) {
```

<u>Листинг 24 класса Trip:</u>

```
public class Trip {
    String departure, destination, NameDriver;
    int distance, carID;
    boolean pending;

    public Trip(String departure, String destination, String nameDriver, int
distance, int carID, boolean pending) {
        this.departure = departure;
        this.destination = destination;
        NameDriver = nameDriver;
        this.distance = distance;
        this.carID = carID;
        this.pending = pending;
    }
}
```

Листинг 25 класса Operator:

```
import java.util.ArrayList;
   public void SuspendDriver(String name, ArrayList<Driver> list2) {
   public void DistributeRequests(ArrayList<Driver>
           if (!trip.pending) {
               for (Driver uber : list drivers) {
```

<u>Результат</u> приведен на рисунке 10:

```
Alex: true
Eren: false
David: true
Slava: true
The TRIP from Moscow to Ramenskoe
This TRIP will do the driver David with car Ford!
The TRIP from Minsk to Kaliningrad
This TRIP will do the driver Slava with car Toyota!
The TRIP from Erevan to Zelenograd
There are not free drivers for this TRIP
The TRIP from Vilnus to Warsava
There are not free drivers for this TRIP
Report about the car:BMW 456792
Gasoline is empty:
```

Рисунок 10 – Результат выполнения программы

Вывод: в ходе выполнения лабораторной работы были написаны программы согласно выданному заданию. Разработаны классы, модели программных систем и созданы приложения с переопределенными методами equals(), hashCode(), toString().