Министерство образования Республики Беларусь

Оршанский колледж учреждения образования

«Витебский государственный университет имени П. М. Машерова»

Специальность 5-04-0612-02

«Разработка и сопровождение программного обеспечения информационных систем»

Группа 3ПОИС23

**УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА**

**ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ**

с 29 сентября 2025 года по 25 октября 2025 года

**ОТЧЕТ**

Выполнил(а) Шевцова А.Д.

Руководитель практики Алейников М.А.

2025

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Модуль 1. Основы C# 4](#_Toc210035478)

[Модуль 2. Объектно-ориентированное программирование (ООП) 4](#_Toc210035479)

[Модуль 3. Задания по делегатам 4](#_Toc210035480)

[Модуль 4. Задания по интерфейсам 4](#_Toc210035481)

[Модуль 5. Графический интерфейс 4](#_Toc210035482)

[Модуль 6. Базы данных 4](#_Toc210035483)

[Модуль 7. Проектная работа 4](#_Toc210035484)

[Модуль 8. Реализация проекта 4](#_Toc210035485)

[8.1. Постановка задачи 4](#_Toc210035486)

[8.1.1. Описание предметной области 4](#_Toc210035487)

[8.1.2. Характеристика решаемой задачи 4](#_Toc210035488)

[8.1.3. Разработка моделей решаемой задачи 4](#_Toc210035489)

[8.2. Проектирование программного модуля 4](#_Toc210035490)

[8.2.1. Сбор исходных материалов 4](#_Toc210035491)

[8.2.2. Проектирование информационной модели 4](#_Toc210035492)

[8.2.3. Описание входных и выходных данных 4](#_Toc210035493)

[8.3. Реализация программного модуля 4](#_Toc210035494)

[8.3.1. Описание диаграммы классов разрабатываемого проекта 4](#_Toc210035495)

[8.3.2 Описание структуры разрабатываемого проекта 4](#_Toc210035496)

[8.3.3. Проектирование и реализация интерфейса программы 4](#_Toc210035497)

[Модуль 9. Совершенствование навыков ООП 4](#_Toc210035498)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 4](#_Toc210035499)

[Список использованных источников 4](#_Toc210035500)

# Модуль 1. Основы C#

**Цель:** разработать модуль 1.

**Модуль 1.1.**

**Задания. (Вариант 2.)**

1. Напишите программу, которая проверяет, является ли введенное число четным или нечетным, и выводит соответствующее сообщение.
2. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя радиус круга и выводит его площадь.
3. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя имя и фамилию, а затем выводит их в формате "Фамилия, Имя".
4. Напишите программу, которая создает массив из 20 случайных чисел и находит максимальное и минимальное значение в массиве.
5. Напишите программу, которая запрашивает у пользователя возраст и определяет, может ли он получить водительские права (старше 18 лет).

**Выполнение практических заданий.**

**Выполнение задания 1.**

Чтобы проверить число на четность, необходимо разделить число на 2 и проверить остаток. Если остаток равен 0, то число четное, иначе – нечетное. В программе это проверяется через оператор условия if и else.

**Листинг 1.1.1.** Код программы задания 1.

Console.Write("Введите число: ");

int a = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

if (a % 2 == 0)

{

Console.WriteLine($"{a} - четное");

}

else

{

Console.WriteLine($"{a} - нечетное");

}

Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для выхода...");

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы представлен на рисунке 1.1.1. и рисунке 1.1.2

****

Рисунок 1.1.1 – Результат выполнения программы



Рисунок 1.1.2 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

Площадь круга можно вычислить по формуле 1.1.1. Для вычислений в программе используется библиотека Math.

(1.1.1)

**Листинг 1.1.2.** Код программы задания 2.

Console.Write("Введите радиус круга: ");

int radius = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

Console.WriteLine("Площадь круга равна " + Math.PI \* Math.Pow(radius, 2));

Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для выхода...");

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы представлен на рисунке 1.1.3, также на рисунке 1.1.4 показан рисунок результата вычисления сайта https://calc.by/math-calculators/area-circle.html для проверки корректности работы программы.



Рисунок 1.1.3 – Результат выполнения программы



Рисунок 1.1.4 – Результат вычислений на сайте

**Задание 3.**

В программе сначала вводится имя и фамилия в строковый массив. Далее, чтобы отдельно получить имя и фамилию, массив разделяется на два массива по пробелу с помощью Split(). В конце программа выводит сначала вторую часть массива с фамилией, а после первую часть массива с именем.

**Листинг 1.1.3.** Код программы задания 3.

Console.Write("Введите имя и фамилию: ");

string[] str = Console.ReadLine()!.Split(' ');

Console.WriteLine($"Вывод в формате 'Фамилия, Имя': {str[1]}, {str[0]}");

Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для выхода...");

Console.ReadKey();

На рисунке 1.1.5 представлен результат выполнения программы листинга 1.1.3.



Рисунок 1.1.5 – Результат выполнения программы

**Задание 4.**

В программе сначала задается константа – размер массива. После создается объект целочисленного массива, и объект класса Random. В цикле for массив заполняется случайными значениями от 0 до 100. Массив с случайными значениями выводится. С помощью Array.Sort() массив сортируется. Так как первый элемент и последний элемент отсортированного массива имеет наименьшее и наибольшее значение соответственно, то они и выводятся как минимальный и максимальный элементы.

**Листинг 1.1.4.** Код программы задания 4.

const int size = 30;

int[] numbers = new int[size];

Random rand = new Random();

// Заполнение массива случайными значениями

for (int i = 0; i < size; i++)

numbers[i] = rand.Next(0, 100);

// Вывод массива

Console.WriteLine("Массив случайных чисел: " + string.Join(" ", numbers));

Array.Sort(numbers); // сортировка по возрастанию

int min = numbers[0]; // Первый элемент

int max = numbers[^1]; // Последний элемент

Console.WriteLine($"Минимум: {min}");

Console.WriteLine($"Максимум: {max}");

Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для выхода...");

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы представлен на рисунке 1.1.6.



Рисунок 1.1.6 – Результат выполнения программы

**Задание 5.**

Проверка возраста выполняется с помощью тернарного оператора вида [первый операнд - условие] ? [второй операнд] : [третий операнд], где условие – это проверка целочисленной переменной age.

**Листинг 1.1.5.** Код программы задания 5.

Console.Write("Введите возраст: ");

int age = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

Console.WriteLine(age >= 18 ? "Можно получить водительские права" : "Нельзя получить водительские права");

Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для выхода...");

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы показан на рисунке 1.1.7 (вводимое значение меньше 18) и рисунке 1.1.8 (вводимое значения больше 18).



Рисунок 1.1.7 – Результат выполнения программы



Рисунок 1.1.8 – Результат выполнения программы

**Задания. Модуль 1.2.**

Задача 1. Ввести размер массива N и значения его элементов. Нормировать элементы массива, разделив их на значение максимального по модулю элемента. Вывести значения элементов измененного массива.

Задача 2. Определить и инициализировать целочисленный массив из 10-ти элементов. Ввести целое число и заменить им значение максимального элемента в массиве.

Задача 3. Вычислить К простых чисел. Значение К ввести с клавиатуры. Вывести значения чисел, размещая их по 10 на строке

Задача 4. Определить целочисленный массив из К элементов. Присвоить элементам случайные значения из диапазона [А,В). Найти индексы минимального и максимального элементов массива. Вывести значения элементов, расположенных между найденными (включая найденные)

Задача 5. Определить символьный массив из К элементов. Присвоить элементам случайные значения букв русского алфавита. Создать новый массив, поместив в него только согласные буквы из первого массива. Значение К ввести с клавиатуры. Вывести элементы обоих массивов.

Задача 6. Определить вещественный массив из 10-ти элементов. Присвоить элементам случайные значения из диапазона [–10, 10). Сформировать массив индексов, которые нумеруют элементы первого массива в порядке возрастания их значений

**Выполнение практических заданий.**

**Выполнение задания 1.**

Чтобы нормировать элементы массивы, необходимо разделить каждый элемент на наибольший. Для этого сортируется копия введенного массива. Максимальное значение – последний элемент массива. В цикле происходит деление всех элементов на максимальный.

**Листинг 1.2.1.** Код программы задания 1.

Console.Write("Введите количество элементов массива: ");

int count = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); // Ввод количества элементов в массива

var array = new float[count];

for (int i = 0; i < count; i++)

{

Console.Write($"Введите {i} элемент: ");

array[i] = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); // Ввод значений массива

}

Console.Write("Массив: ");

Console.WriteLine(string.Join(" ", array)); // Вывод заполненного массива

var cpArr = new float[count];

Array.Copy(array, cpArr, count);

Array.Sort(cpArr); // Сортировка массива

var maxNum = cpArr[^1]; // Максимальный элемент

Console.WriteLine("Максимальный элемент: " + maxNum);

for (int i = 0; i < count; i++)

{

array[i] = array[i] / maxNum;

}

Console.Write("Нормированный массив: ");

Console.WriteLine(string.Join(" ", array));

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы представлен на рисунке 1.2.1.



Рисунок 1.2.1 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

Вводится цикл с клавиатуры и число, используемое в замене. Индекс наибольшего элемента находится с помощью IndexOf(). После элемент с найденным индексом заменяется на введенное число.

**Листинг 1.2.2.** Код программы задания 2.

const int count = 10;

var array = new int[count];

// Цикл для ввода значений элементов

for (int i = 0; i < count; i++)

{

Console.Write($"Введите {i} элемент: ");

array[i] = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); // Ввод значения элемента массива

}

Console.Write("Введите число для замены: ");

var number = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); // Ввод числа для замены

var maxIndex = Array.IndexOf(array, array.Max()); // Поиск индекса максимального элемента

array[maxIndex] = number; // Замена числа

Console.WriteLine("Массив с замененным числом: " + string.Join(", ", array)); // Вывод массива

Console.ReadKey();

Результат работы программы показан на рисунке 1.2.2.



Рисунок 1.2.2. – Результат выполнения программы

**Задание 3.**

Поиск простых чисел происходит в цикле. После нахождения выводятся найденные числа.

**Листинг 1.2.3.** Код программы задания 3.

Console.Write("Введите К: ");

int K = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int count = 0, num = 2;

// Цикл для поиска простых чисел

while (count < K)

{

bool prime = true;

// i \* i потому что проверяем только до корня от num

for (int i = 2; i \* i <= num; i++)

if (num % i == 0)

{

prime = false; // Делится на что-то кроме 1 и себя - не простое

}

if (prime)

{

Console.Write($"{num, 5}"); // Вывод с шириной 5

count++;

if (count % 10 == 0) Console.WriteLine();

}

num++;

}

Console.ReadKey();

На рисунке 1.2.3 показан результат работы программы листинга 1.2.3.З



Рисунок 1.2.3 – Результат выполнения программы

**Задание 4.**

Задается массив с помощью случайных значений. Индексы элементов с максимальным и минимальным значением находится используя IndexOf().

**Листинг 1.2.4.** Код программы задания 4.

Console.Write("Введите количество элементов: ");

int K = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int[] array = new int[K];

var rand = new Random(); // Создание нового объекта класса Random

Console.Write("Введите значение A: ");

int A = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

Console.Write("Введите значение B: ");

int B = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

// Цикл для заполнения массива

for (int i = 0; i < K; i++)

{

array[i] = rand.Next(A, B);

}

Console.WriteLine(string.Join(", ", array));

var minIndex = Array.IndexOf(array, array.Min()); // Индекс минимального элемента

var maxIndex = Array.IndexOf(array, array.Max()); // Индекс максимального элемента

Console.WriteLine($"Минимальное значение: {array.Min()}, его индекс: {minIndex}\n" +

$"Максимальное значение: {array.Max()}, его индекс: {maxIndex}");

var firstIndex = Math.Min(minIndex, maxIndex); // Первый индекс по счету

var secondIndex = Math.Max(minIndex, maxIndex); // второй индекс по счету

Console.Write("Значения в диапозоне: ");

for (int i = firstIndex; i <= secondIndex; i++)

{

Console.Write(array[i] + " ");

}

Console.ReadKey();



Рисунок 1.2.4 – Результат выполнения программы

**Задание 5.**

Задаются символьные массивы: массив всего русского алфавит и гласных букв. Создается новый символьный массив, который заполняется случайными русскими буквами из соответствующего символьного массива. Далее используя List<> просиходит поиск согласных.

**Листинг 1.2.5.** Код программы задания 5.

Console.Write("Введите количество элементов массива: ");

var K = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

char[] alphabet = "АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ".ToCharArray(); // Массив всех букв

char[] vowels = "АЕЁИОУЫЭЮЯ".ToCharArray(); // Массив гласных

Random rand = new Random(); // Создание объекта класса Random

var array = new char[K]; // Массив для случайных букв

// Цикл для заполнения массива случайными буквами

for (int i = 0; i < K; i++)

array[i] = alphabet[rand.Next(0, alphabet.Length)]; // Добавление случайной буквы

List<char> constants = new List<char>(K); // Лист для согласных (чтобы меньше кода было)

// Поиск согласных

foreach (var letter in array)

{

if(!vowels.Contains(letter))

constants.Add(letter);

}

Console.WriteLine("Массив случайных букв: " + string.Join(' ', array)); // Вывод массива со случайными буквами

Console.WriteLine("Лист согласных из массива случайных букв" + string.Join(' ', constants)); // Вывод массива с согласными

Console.ReadKey();

Результат выполнения программы листинга 1.2.5 представлен на рисунке 1.2.5.



Рисунок 1.2.5 – Результат выполнения программы

**Задание 6.**

Создается массив и заполняется случайными вещественными числами. Далее происходит сортировка индексов по возрастанию значений.

**Листинг 1.2.6.** Код программы задания 6.

const int size = 10;

var array = new float[size];

var indices = new int[size];

var rand = new Random();

// Цикл для заполнения случацными вещественными значениями

for (int i = 0; i < size; i++)

{

array[i] = (float)rand.NextDouble() \* 20 - 10; // [0,1) > [0,20) > [-10,10)

indices[i] = i; // Начальная нумераия

}

// Цикл сортировки индексов по значениям массива

for (int i = 0; i < size - 1; i++)

{

for (int j = i + 1; j < size; j++)

{

if (array[indices[i]] > array[indices[j]])

{

(indices[i], indices[j]) = (indices[j], indices[i]);

}

}

}

Console.WriteLine("Исходный массив: " + string.Join(" ", array.Select(n => n.ToString("F2"))));

Console.WriteLine("Массив индексов по возрастанию значений: " + string.Join(' ', indices));

Console.ReadKey();

На рисунке 1.2.6 показан результат выполнения программы листинга 1.2.6.



Рисунок 1.2.6 – Результат выполнения программы

**Задания. Модуль 1.3.**

Задача 1. Определить функцию (статический метод) для вычисления наибольшего общего делителя двух целых натуральных чисел (Greatest Common Measure). В основной программе, используя функцию, сократить неотрицательную обыкновенную дробь. Дробь вводится с клавиатуры в виде неотрицательного числителя и положительного знаменателя

Задача 2. Присваивая последовательным элементам массива случайные значения от 1 до 9, создать массив с минимальным количеством элементов, сумма которых не превышает заданного пользователем числа.

Задача 3. Сформировав квадратную целочисленную матрицу со случайными значениями элементов, упорядочить ее строки по возрастанию сумм их элементов. Пусть элементы принимают значения в диапазоне от –50 до +50.

**Задание 1.**

Наибольший общий делитель находится с помощью алгоритма Евклида – большее число делится на меньшее, если делится без остатка, то меньшее число и есть НОД. Если остаток есть, то большее число заменяется на остаток от деления.

**Листинг 1.3.1.** Код программы задания 1.

using System;

class Program

{

static int NOD(int a, int b)

{

// Алгоритм Евклида

while (a != 0 && b != 0)

{

if (a > b)

a %= b;

else b %= a;

}

return a + b;

}

static void Main(string[] args)

{

Console.Write("Введите неотрицательный числитель: ");

int a = int.Parse(Console.ReadLine()!);

Console.Write("Введите положительный знаменатель: ");

int b = int.Parse(Console.ReadLine()!);

int nod = NOD(a, b);

Console.WriteLine("Наибольший общий делитель: " + nod);

Console.WriteLine($"Сокращенная дробь: {a/nod} / {b/nod}");

Console.ReadKey();

}

}

На рисунке 1.3.1. представлен результат выполнения программы листинга 1.3.1.



Рисунок 1.3.1 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

Значение максимальной сумме вводится с клавиатуры. Далее пока сумма значений элементов массива, которые генерируются случайно в диапазоне, не привышает введенную сумму – элементы продолжают генерироваться.

**Листинг 1.3.2.** Код программы задания 2.

using System;

class Program

{

static void Main()

{

Console.Write("Введите значение максимальной суммы: ");

int maxSum = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int sum = 0;

var array = new int[1];

var temp = new int[maxSum];

var count = 0;

var rand = new Random();

while (sum < maxSum)

{

int value = rand.Next(1, 10);

if (sum + value > maxSum) break;

temp[count++] = value;

sum += value;

}

// Создание итогового массива нужной длины

var result = new int[count];

Array.Copy(temp, result, count);

Console.WriteLine("Сформированный массив: " + string.Join(" ", result) + "\nСумма элементов: " + sum);

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы листинга 1.3.2 показан на рисунке 1.3.2.



Рисунок 1.3.2 – Результат выполнения программы

**Задание 3.**

Вводится размер квадратной матрицы. Значения двумерного массива случайные в заданном диапозоне. Исходная матрица выводится с помощью функции PrintMatrix(). Далее проихсходит сортировка матрицы по сумме значений в строке. В конце выводится отсортированная по строкам матрица.

**Листинг 1.3.3.** Код программы задания 3.

using System;

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.Write("Введите размер квадратной матрицы: ");

var size = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

int[,] matrix = new int[size, size];

var rand = new Random();

for (int i = 0; i < size; i++)

for (int j = 0; j < size; j++)

matrix[i, j] = rand.Next(-50, 51);

Console.WriteLine("Исходная матрица: ");

PrintMatrix(matrix);

//Сортировка по сумме

// Перебирает строки матрицы

for (int i = 0; i < size - 1; i++)

{

// Сравнивает текущую строку i с каждой последующей строкой k

for (int k = i + 1; k < size; k++)

{

// Если сумма одной строки больше суммы другой

if (RowSum(matrix, i) > RowSum(matrix, k))

{

// Поменять местами

for (int j = 0; j < size; j++)

{

(matrix[i, j], matrix[k, j]) = (matrix[k, j], matrix[i, j]);

}

}

}

}

Console.WriteLine("Отсортированная матрица:");

PrintMatrix(matrix);

Console.ReadKey();

}

// Метод для поиска суммы ряда

static int RowSum(int[,] matrix, int row)

{

int sum = 0;

for (int i = 0; i < matrix.GetLength(1); i++)

sum += matrix[row, i];

return sum;

}

// Метод для вывода матрицы

static void PrintMatrix(int[,] matrix)

{

int rows = matrix.GetLength(0);

int cols = matrix.GetLength(1);

for (int i = 0; i < rows; i++)

{

for (int j = 0; j < cols; j++)

Console.Write($"{matrix[i, j], 5}");

Console.WriteLine();

}

}

}

Результат выполнения программы листинга 1.3.3 представлен на рисунке 1.3.3.



Рисунок 1.3.3. – Результат выполнения программы

# Модуль 2. Объектно-ориентирование программирование (ООП).

**Задание 1. Создание классов.**

Создайте класс Person, представляющий человека. У этого класса должны быть поля для хранения имени, возраста и адреса. Добавьте методы для установки и получения значений этих полей. Затем создайте объекты этого класса и выведите информацию о них.

**Задание 2. Наследование и полиморфизм.**

Создайте базовый класс Shape, представляющий геометрическую фигуру, и производные классы Circle и Rectangle. В базовом классе определите метод Area(), который возвращает площадь фигуры, и метод Perimeter(), который возвращает периметр фигуры. В производных классах переопределите эти методы для соответствующих фигур (круг и прямоугольник). Создайте объекты всех классов и выведите их площади и периметры.

**Задание 3. Композиция.**

Создайте классы Author и Book. Класс Author должен содержать информацию об авторе (имя и год рождения). Класс Book должен содержать информацию о книге (название, год выпуска и автора). Используйте композицию, чтобы связать объекты Author и Book. Создайте несколько объектов Author и Book и выведите информацию о них.

**Задание 4. Интерфейсы и абстрактные классы.**

Создайте интерфейс IDrawable с методом Draw(), который выводит информацию о рисуемом объекте. Создайте классы Circle, Rectangle и Triangle, реализующие этот интерфейс. Создайте массив объектов, реализующих интерфейс IDrawable, и вызовите метод Draw() для каждого из них.

**Задание 5. События.**

Создайте класс TemperatureSensor, который генерирует событие TemperatureChanged, когда измеренная температура меняется. Создайте класс Thermostat, который подписывается на событие TemperatureChanged и реагирует на изменение температуры, включая или выключая отопление.

**Задания по вариантам. (Вариант 2)**

**Задание 1.**

Создайте класс "Автомобиль" с полями: марка, модель, год выпуска и цена. Реализуйте методы для расчета стоимости автомобиля с учетом скидки и налога на добавленную стоимость.

**Задание 2.**

Создайте структуру с именем student, содержащую поля: фамилия и инициалы, номер группы, успеваемость (массив из пяти элементов). Создать массив из десяти элементов такого типа, упорядочить записи по возрастанию среднего балла. Добавить возможность вывода фамилий и номеров групп студентов, имеющих оценки, равные только 4 или 5.

**Задание 3.**

Создание класса "Геометрическая фигура" (Shape) и его производных: Создайте абстрактный класс "Геометрическая фигура" с методом для вычисления площади. Создайте производные классы, например, "Круг" (Circle), "Прямоугольник" (Rectangle), "Треугольник" (Triangle) и т. д. Реализуйте методы для вычисления площади у каждого класса. Создайте объекты различных классов и протестируйте их функциональность.

**Выполнение практических заданий.**

**Задание 1.**

Создается класс Person с публичными полями Name, Age, Address. Данные вводятся с помощью конструктара класса, выводятся с помощью метода Print().

**Листинг 2.1.** Код программы задания 1.

using System;

class Person

{

public string Name { get; set; }

public int Age { get; set; }

public string Address { get; set; }

// Конструктор класса Person

public Person(string name = "Не введено!", int age = 0, string address = "Не введено!")

{

Name = name;

Age = age;

Address = address;

}

public void Print() => Console.WriteLine($"Имя: {Name}, Возраст: {Age}, Адрес: {Address}");

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.Write("Введите имя: ");

var name = Console.ReadLine()!;

Console.Write("Введите возраст: ");

var age = int.Parse(Console.ReadLine()!);

Console.Write("Введите адрес: ");

var address = Console.ReadLine()!;

var person = new Person(name, age, address);

person.Print();

Console.ReadKey();

}

}

На рисунке 2.1 показан результат работы программы листинга 2.1.



Рисунок 2.1 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

Реализуется базовый класс Shape с виртуальными методами для вычисления площади и периметра. Производные классы Circle и Rectangle переопределяют эти методы. Пользователь вводит параметры фигур, и программа выводит результаты расчётов.

**Листинг 2.2.** Код программы задания 2.

using System;

class Shape

{

public virtual double Area() => 0;

public virtual double Perimeter() => 0;

public void Print() => Console.WriteLine($"Площадь: {Area()}, Периметр: {Perimeter()}");

}

class Circle(double radius): Shape

{

public double Radius { get; set; } = radius;

public override double Area() => Math.PI \* Math.Pow(Radius, 2);

public override double Perimeter() => Math.PI \* Radius \* 2;

}

class Rectangle(double width, double height) : Shape

{

public double Width { get; set; } = width;

public double Height { get; set; } = height;

public override double Area() => Width \* Height;

public override double Perimeter() => (2 \* Width) + (2 \* Height);

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.Write("Введите радиус для круга: ");

double radius = double.Parse(Console.ReadLine()!);

var circle = new Circle(radius);

circle.Print();

Console.Write("Введите ширину прямоугольника: ");

var width = double.Parse(Console.ReadLine()!);

Console.Write("Введите высоту прямоугольника: ");

var height = double.Parse(Console.ReadLine()!);

var rectangle = new Rectangle(width, height);

rectangle.Print();

Console.ReadKey();

}

}



Рисунок 2.2 – Результат выполнения программы

**Задание 3.**

Создаются классы Author Book, связанные через композицию. Книга содержит объект автора. Программа создаёт несколько авторов и книг, затем выводит информацию о каждой книге и её авторе.

**Листинг 2.3.** Код программы задания 3.

class Author

{

public string AuthorName { get; set; }

public double AuthorAge { get; set; }

public Author(string name, int age)

{

AuthorName = name;

AuthorAge = age;

}

public void Print() => Console.WriteLine($"Автор: {AuthorName}, {AuthorAge}");

}

class Book

{

public string Title { get; set; }

public int Year { get; set; }

Author Author { get; set; }

public Book(string title, int year, Author author)

{

Title = title;

Year = year;

Author = author;

}

public void Print()

{

Console.Write($"Название: {Title}, {Year}. ");

Author.Print();

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Author author1 = new Author("Александр Дюма", 1802);

Author author2 = new Author("Эмили Бронте", 1848);

Book book1 = new Book("Граф Монте-Кристо", 2024, author1);

Book book2 = new Book("Грозовой перевал", 2004, author2);

book1.Print();

book2.Print();

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы листинга 2.3 показан на рисунке 2.3.



Рисунок 2.3 – Результат выполнения программы

**Задание 4.**

Создаётся интерфейс IDrawable с методо Draw() Класс Circle, Rectengle и Triangle реализуют этот интерфейс. В Main создаётся массив фигур, и для каждой вызывается метод Draw().

**Листинг 2.4.** Код программы задания 4.

// Интерфейс

interface IDrawable

{

// Метод по умолчанию

void Draw() => Console.WriteLine("Это фигура");

}

class Circle(float radius): IDrawable

{

public void Draw() => Console.WriteLine($"Это круг с радиусом {radius}");

}

class Rectangle(float width, float height) : IDrawable

{

public void Draw() => Console.WriteLine($"Это квадрат с высотой {height} и шириной {width}");

}

class Triangle(float sideA, float sideB, float sideC) : IDrawable

{

public void Draw() => Console.WriteLine($"Это треугольник со сторонами {sideA}, {sideB}, {sideC}");

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

// Массив фигур

var shapes = new IDrawable[]

{

new Circle(10),

new Rectangle(10, 20),

new Triangle(15, 20, 25)

};

foreach (var shape in shapes)

{

shape.Draw(); // Вызов метода для предоставления информации о фигуре

}

Console.ReadKey(); // Чтобы консоль не закрылась

}

}

Результат выполнения программы листина 2.4 показан на рисунке 2.4.



Рисунок 2.4 – Результат выполнения программы

**Задание 5.**

Реализуется класс TemperatureSensor, который генерирует событие при изменении температуры. Класс Thermostat подписывается на это событие и реагирует, включая или выключая отопление в зависимости от температуры.

**Листинг 2.5.** Код программы задания 5.

using System;

class TemperatureSensor

{

// Событие, которое будет вызываться при изменении температуры

public event Action<double>? TemperatureChanged;

// Позволяет задать новую температуру

public void SetTemperature(double temp)

{

// Если есть подписчик, событие вызывается с переданной температурой

TemperatureChanged?.Invoke(temp);

}

}

class Thermostat

{

// Вызывается при смене температуры

public void React(double temp)

{

Console.WriteLine(temp < 10 ? $"Включаем отопление ({temp} градусов)" :$"Выключаем отопление ({temp} градусов)");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

var sensor = new TemperatureSensor();

var thermostat = new Thermostat();

// thermostat.React подписсывается на событие

sensor.TemperatureChanged += thermostat.React;

sensor.SetTemperature(18);

sensor.SetTemperature(5);

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы показан на рисунке 2.5.



Рисунок 2.5 – Результат выполнения программы

**Выполнение заданий по вариантам.**

**Задание 1.**

Программа создаёт класс автомобиля с полями: марка, модель, год выпуска и цена. Реализованы методы для расчёта стоимости с учётом скидки, налога и их комбинации. В Main() создаётся объект Car, выводится информация и рассчитываются цены по заданным параметрам.

**Листинг 2.6.** Код программы задания 1.

class Car

{

public string Brand {get; set;}

public string Model { get; set; }

public int Year { get; set; }

public double Price { get; set; }

public Car(string brand, string model, int year, double price)

{

Brand = brand;

Model = model;

Year = year;

Price = price;

}

public double GetPriceWithDiscount(double discount)

{

return Price \* (1 - discount / 100);

}

public double GetPriceWithTax(double tax)

{

return Price \* (1 + tax / 100);

}

public double GetFinalPrice(double discount, double tax)

{

double discounted = GetPriceWithDiscount(discount);

return discounted \* (1 + tax / 100);

}

public void PrintInfo()

{

Console.WriteLine($"Автомобиль: {Brand} {Model}, {Year} г., Цена: {Price} руб.");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Car car = new Car("Toyota", "Camry", 2020, 30000);

car.PrintInfo();

double discount = 10; // 10%

double tax = 20; // 20%

Console.WriteLine($"Цена со скидкой: {car.GetPriceWithDiscount(discount)} руб.");

Console.WriteLine($"Цена с НДС: {car.GetPriceWithTax(tax)} руб.");

Console.WriteLine($"Итоговая цена (скидка + НДС): {car.GetFinalPrice(discount, tax)} руб.");

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы представлен на рисунке 2.6.

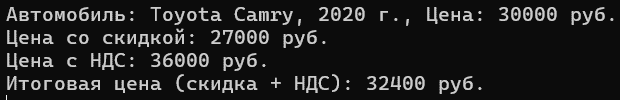


Рисунок 2.6 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

Создаётся структура студента с фамилией, инициалами, номером группы и массивом оценок. Программа выводит всех студентов, находит тех, у кого только оценки 4 и 5, затем сортирует студентов по среднему баллу и выводит отсортированный список.

**Листинг 2.7.** Код программы задания 2.

struct Student

{

public string LastName;

public string Initials;

public string GroupNumber;

public int[] Grades;

// Конструктор

public Student(string lastName, string initials, string groupNumber, int[] grades)

{

LastName = lastName;

Initials = initials;

GroupNumber = groupNumber;

Grades = grades;

}

// Метод для нахождения среднего балла

public int AvgGrade()

{

double sum = 0;

foreach (var grade in Grades)

sum += grade;

return (int)Math.Round(sum / Grades.Length);

}

// Методод для проверки оценок

public bool HasOnlyFoursAndFives()

{

for (int i = 0; i < Grades.Length; i++)

{

if (Grades[i] != 4 && Grades[i] != 5)

return false;

}

return true;

}

// Метод для вывода информации о студенте

public void Print()

{

Console.WriteLine($"{LastName} {Initials}, группа: {GroupNumber}, средний балл: {AvgGrade():F2}");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Student[] students =

[

new Student { LastName = "Иванов", Initials = "И.И.", GroupNumber = "101", Grades = new[] {5, 4, 4, 4, 5} },

new Student { LastName = "Петров", Initials = "П.П.", GroupNumber = "102", Grades = new[] {3, 3, 4, 3, 4} },

new Student { LastName = "Сидоров", Initials = "С.С.", GroupNumber = "103", Grades = new[] {5, 5, 5, 5, 5} }

];

// Вывод всей информации о студентах

foreach (var student in students)

student.Print();

// Вывод студентов с оценками 4 и 5

Console.WriteLine("Студенты с оценками только 4 и 5:");

for (int i = 0; i < students.Length; i++)

{

if (students[i].HasOnlyFoursAndFives())

Console.WriteLine($"{students[i].LastName}, группа: {students[i].GroupNumber}");

}

// Вычисляет средний балл всех студентов

for (int i = 0; i < students.Length; i++)

{

for (int j = 0; j < students[i].Grades.Length; j++)

{

students[i].Grades[j] = students[i].AvgGrade();

}

}

// Сортирует студентов по среднему баллу

for (int i = 0; i < students.Length - 1; i++)

{

for (int j = i + 1; j < students.Length; j++)

{

if (students[i].AvgGrade() > students[j].AvgGrade())

(students[i], students[j]) = (students[j], students[i]);

}

}

// Вывод отсортированный массив структуры

Console.WriteLine("Студенты по возрастанию среднего балла:");

for (int i = 0; i < students.Length; i++)

students[i].Print();

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы представлен на рисунке 2.7.

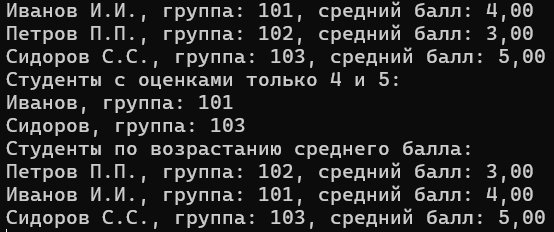


Рисунок 2.7 – Результат выполнения программы

**Задание 3.**

Реализован абстрактный класс геометрической фигуры с методом для вычисления площади. Производные классы Circle, Rectangle и Triangle переопределяют этот метод. В Main() создаются объекты фигур и выводится их описание с рассчитанной площадью.

**Листинг 2.8.** Код программы задания 3.

// Абстрактный класс фигур

abstract class Shape

{

public abstract double Area(); // Метод для нахождения площади

public abstract void Print(); // Метод для вывода информации о фигуре

}

// Класс Круг

class Circle : Shape

{

public double Radius { get; set; } // Радиус

public override double Area() => Math.PI \* 2 \* Radius;

public override void Print() => Console.WriteLine($"Круг с радиусом {Radius} и площадью {Area():F2}");

}

// Класс Прямоугольник

class Rectangle : Shape

{

public double Width { get; set; } // Ширина

public double Height { get; set; } // Высота

public override double Area() => Width \* Height;

public override void Print() => Console.WriteLine($"Прямоугольник с шириной {Width}, и высотой {Height}, и площадью {Area()}");

}

class Triangle : Shape

{

public double Height { get; set; } // Высота

public double Base { get; set; } // Основание

public override double Area() => (Height \* Base) / 2;

public override void Print() => Console.WriteLine($"Треугольник с высотой {Height}, и основанием {Base}, площадью {Area()}");

}

class Program

{

static void Main()

{

var circle = new Circle{Radius = 2};

var rectangle = new Rectangle{Height = 2, Width = 3};

var triangle = new Triangle{Base = 4, Height = 6};

circle.Print();

rectangle.Print();

triangle.Print();

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы представлен на рисунке 2.8.

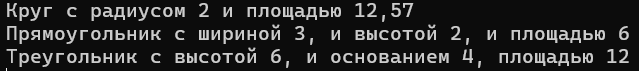


Рисунок 2.8 – Результат выполнения программы

# Модуль 3. Задания по делегатам

**Задания.**

1. Создайте базовый класс "Фигура" с методом для вычисления площади. Затем создайте производные классы для разных геометрических фигур (круг, прямоугольник, треугольник) и используйте делегат для динамического вызова метода вычисления площади.

2. Реализуйте систему событий для мобильного приложения. Создайте класс "Уведомление" с событиями для отправки уведомлений (сообщения, звонки, электронные письма). Зарегистрируйте обработчики событий для разных типов уведомлений.

3. Создайте приложение для управления задачами с использованием делегатов. Пользователь должен иметь возможность добавлять задачи и выбирать делегата для выполнения каждой задачи (например, отправка уведомления или запись в журнал).

4. Разработайте систему фильтрации данных с использованием делегатов. Пользователь должен иметь возможность выбрать фильтр для списка данных (например, фильтр по дате или по ключевым словам).

5. Создайте приложение для сортировки числовых данных. Пользователь должен иметь возможность выбрать метод сортировки (например, сортировка пузырьком или быстрая сортировка) с помощью делегатов.

**Задание 1.**

**Листинг 3.1.** Код программы задания 1.

public delegate double AreaDelegate();

abstract class Shape

{

public abstract double Area();

}

class Circle(double radius) : Shape

{

public double Radius { get; set; } = radius;

public override double Area() => Math.PI \* 2 \* Radius;

}

class Rectangle(double width, double height) : Shape

{

public double Width { get; set; } = width;

public double Height { get; set; } = height;

public override double Area() => Width \* Height;

}

class Triangle(double height, double @base) : Shape

{

public double Height { get; set; } = height;

public double Base { get; set; } = @base;

public override double Area() => (Height \* Base) / 2;

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

var circle = new Circle(5);

var rectangle = new Rectangle(10, 20);

var triangle = new Triangle(10, 20);

Shape area;

AreaDelegate areaCircle = circle.Area;

AreaDelegate areaRectangle = rectangle.Area;

AreaDelegate areaTriangle = triangle.Area;

Console.WriteLine($"Площадь круга с радиусом {circle.Radius}: {areaCircle():F2}");

Console.WriteLine($"Площадь прямоугольника с шириной {rectangle.Width} и высотой {rectangle.Height}: {areaRectangle():F2}");

Console.WriteLine($"Площадь треугольника с высотой {triangle.Height} и основанием {triangle.Base}: {areaTriangle():F2}");

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы листинга 3.1 показан на рисунке 3.1.

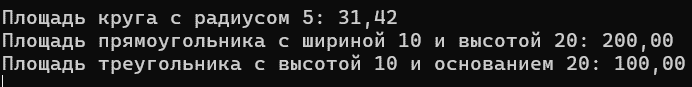


Рисунок 3.1 – Результат выполнения программы

**Задание 2.**

**Листинг 3.2.** Код программы задания 2.

class Notification

{

// События для разных типов уведомлений

public event Action<string>? OnMessageSent;

public event Action<string>? OnCallMade;

public event Action<string>? OnEmailSent;

// Методы для генерации событий

public void SendMessage(string message)

{

Console.WriteLine("Отправка сообщения...");

OnMessageSent?.Invoke(message);

}

public void MakeCall(string number)

{

Console.WriteLine("Набор номера...");

OnCallMade?.Invoke(number);

}

public void SendEmail(string email)

{

Console.WriteLine("Отправка письма...");

OnEmailSent?.Invoke(email);

}

}

class NotificationHandlers

{

public void HandleMessage(string message)

{

Console.WriteLine($"[Сообщение:] {message}");

}

public void HandleCallMade(string number)

{

Console.WriteLine($"Звонок совершен на номер: {number}");

}

public void HandleEmail(string email)

{

Console.WriteLine($"Письмо отправлено на адрес: {email}");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

var notifier = new Notification();

var handlers = new NotificationHandlers();

notifier.OnMessageSent += handlers.HandleMessage;

notifier.OnCallMade += handlers.HandleCallMade;

notifier.OnEmailSent += handlers.HandleEmail;

handlers.HandleMessage("Текст сообщения");

handlers.HandleCallMade("+375336593341");

handlers.HandleEmail("shevanx21@gmail.com");

Console.ReadKey();

}

}

На рисунке 3.2 показан результат выполнения программы листинга 3.2.

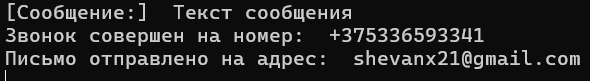


Рисунок 3.2 – Результат выполнения программы

**Задание 3.**

**Листинг 3.3.** Код программы задания 3.

using System.Collections.Generic;

// Делагат для обработки задачи

public delegate void TaskHandler(string taskDesc);

//Класс задачи

class Task(string desc, TaskHandler handler)

{

public string Description { get; set; } = desc;

public TaskHandler Handler { get; set; } = handler;

// Вызывает делегат и передает строку с описанием

public void Execute()

{

Handler(Description);

}

}

class TaskActions

{

public void SendNotification(string taskDesc)

{

Console.WriteLine($"Уведомление: {taskDesc}");

}

public void WriteLog(string taskDesc)

{

Console.WriteLine($"Запись в журнал: {taskDesc}");

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

var actions = new TaskActions();

var tasks = new List<Task>();

while (true)

{

Console.Write("Введите описание задачи или 'выход': ");

string input = Console.ReadLine()!;

if (input.ToLower() == "выход") break;

Console.WriteLine("Выберите обработчик задачи:");

Console.WriteLine("1 — Отправить уведомление");

Console.WriteLine("2 — Записать в журнал");

string choice = Console.ReadLine()!;

TaskHandler handler;

switch (choice)

{

case "1":

handler = actions.SendNotification;

break;

case "2":

handler = actions.WriteLog;

break;

default:

handler = actions.WriteLog; // обработчик по умолчанию

break;

}

tasks.Add(new Task(input, handler));

}

Console.WriteLine("Выполнение задач:");

foreach (var task in tasks)

task.Execute();

Console.ReadKey();

}

}

Результат выполнения программы листинга 3.3 показан на рисунке 3.3.

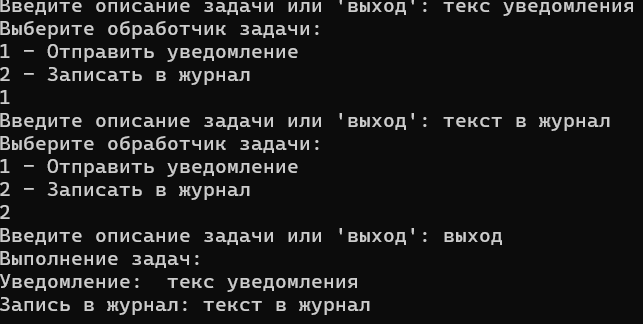


Рисунок 3.3 – Результат выполнения программы

# Модуль 4. Задания по интерфейсам

# Модуль 5. Графический интерфейс

# Модуль 6. Базы данных

# Модуль 7. Проектная работа

# Модуль 8. Реализация проекта

8.1. Постановка задачи

## 8.1.1. Описание предметной области

## 8.1.2. Характеристика решаемой задачи

## 8.1.3. Разработка моделей решаемой задачи

8.2. Проектирование программного модуля

## 8.2.1. Сбор исходных материалов

## 8.2.2. Проектирование информационной модели

## 8.2.3. Описание входных и выходных данных

8.3. Реализация программного модуля

## 8.3.1. Описание диаграммы классов разрабатываемого проекта

## 8.3.2 Описание структуры разрабатываемого проекта

## 8.3.3. Проектирование и реализация интерфейса программы

# Модуль 9. Совершенствование навыков ООП

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# Список использованных источников

Заключение

Список использованных источников

Карпова, И.Б. Основы программирования на языке Object Pascal / И.Б. Карпова. М.: Академия, 2015. 352 с.

Кормен, Т., Лейзерсон Ч., Ривест Р., Штайн К. Алгоритмы: построение и анализ / Т. Кормен, Ч. Лейзерсон, Р. Ривест, К. Штайн. М.: Вильямс, 2019. 1312 с.

Круг, С. Не заставляйте меня думать / С. Круг. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 256 с.

Мартин, Р. Чистая архитектура. Искусство разработки программного обеспечения / Р. Мартин. М.: ДМК Пресс, 2018. 400 с.

Осипов, Д. Delphi. Программирование для Windows, OS X, iOS и Android / Д. Осипов. М.: БХВ-Петербург, 2014. 464 с.

ГОСТ 19.102-77. ЕСПД. Требования к программной документации.

ГОСТ 34.601-90. Автоматизированные системы. Стадии создания.

Boehm, B.W. Экономика программной инженерии / Б.В. Боэм. М.: Мир, 1987. 528 с.

Delphi (software) — Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Delphi\_(%D1%81%D0%BE%D1%84%D1%82%D0%B2%D0%B5%D1%80). Дата доступа: 06.04.2025.

GIF — Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/GIF. Дата доступа: 06.04..2025.

ImageEn component suite for image processing in Delphi [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://www.imageen.com/. Дата доступа: 07.04.2025.

Median cut - Wikipedia [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://en.wikipedia.org/wiki/Median\_cut. Дата доступа: 10.04.2025.

Р 50.1.028-2001. Информационные технологии поддержки жизненного цикла продукции. Методология функционального моделирования.

The Median Cut Algorithm for Color Quantization / Gabriel Ytterberg [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://medium.com/@gytterberg\_14295/the-median-cut-algorithm-for-color-quantization-cc1128a0c534. Дата доступа: 15.05.2025.

Video Editing Software Market Size, Share & Growth Report by 2033 [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://straitsresearch.com/report/video-editing-software-market. Дата доступа: 15.05.20