

ДИСЦИПЛИНА Разработка приложений на языке Котлин
(полное наименование дисциплины без сокращений)

ИНСТИТУТ информационных технологий

КАФЕДРА информационных технологий в атомной энергетике
(полное наименование кафедры)

ВИД УЧЕБНОГО
МАТЕРИАЛА Практическая работа
(в соответствии с пп 1-11)

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ Золотухин Святослав Александрович
(фамилия, имя, отчество)

СЕМЕСТР 5 семестр 2025 – 2026 учебный год
(указать семестр обучения, учебный год)

ЗАДАНИЕ ДЛЯ 8 ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЙ НА ЯЗЫКЕ КОТЛИН»

Задание 1:

Создайте enum класс для представления типов напитков. Каждый тип напитка должен иметь свойство, указывающее на его объем (например, в миллилитрах). Добавьте метод, который возвращает название напитка в формате с заглавной буквы, метод возвращения объема напитка. Добавьте метод isHot(), который возвращает true если температура > 60. Добавьте несколько напитков и выведите информацию о каждом напитке, включая его название и объем.

Задание 2:

2.1 Исправьте ошибки в данном коде: <https://clck.ru/3PpYPD>.

2.2. Найдите и исправьте ошибки:

```
open class Animal {  
    fun speak() = "Some sound"  
}  
  
class Cat : Animal() {  
    override fun speak() = "Meow!"  
}  
  
fun main() {  
    val cat = Cat()  
    println(cat.speak())  
}
```

2.3. Найдите и исправьте ошибки:

```
data class User(name: String, age: Int)
```

Требования к отчету:

Титульный лист, оглавление, текст задачи, выполненные задания (краткое описание кода реализации каждого задания с указанием листинга кода и скриншотов работы каждой программы), вывод (что было сделано в ходе выполнения работы), список использованных источников.

Оформление работ обязательно должно отвечать требованиям СМК О МИРЭА.

При защите работы необходимо ответить на несколько контрольных вопросов.

Литература:

- 1) Лекционный материал
- 2) <https://kotlinlang.org/docs/home.html>