Міністерство освіти і науки України Національний університет «Львівська політехніка» Кафедра «Електронних обчислювальних машин»



Звіт

з лабораторної роботи № 4

з дисципліни: «Кросплатформенні засоби програмування»

на тему: «Спадкування та Інтерфейси»

Виконав:

студент групи КІ-35

Андрусяк М.В.

Прийняв:

доцент кафедри ЕОМ

Іванов Ю. С.

Мета роботи: ознайомитися з спадкуванням та інтерфейсами у мові Java.

Завдання (варіант № 27)

- 1. Написати та налагодити програму на мові Јаvа, що розширює клас, що реалізований у лабораторній роботі №3, для реалізації предметної області заданої варіантом. Суперклас, що реалізований у лабораторній роботі №3, зробити абстрактним. Розроблений підклас має забезпечувати механізми свого коректного функціонування та реалізовувати мінімум один інтерфейс. Програма має розміщуватися в пакеті Група.Прізвище.Lab4 та володіти коментарями, які дозволять автоматично згенерувати документацію до розробленого пакету.
- 2. Автоматично згенерувати документацію до розробленого пакету.
- 3. Скласти звіт про виконану роботу з приведенням тексту програми, результату її виконання та фрагменту згенерованої документації.
- 4. Дати відповідь на контрольні запитання.

Варіант N-27 – Інтелектуальний патрон

Текст програми

```
AutoAimCartridge
package Lab4AndrusiakKI35;
ChangeShapeOfCC
public interface ChangeShapeOfCC {
   void changeShape(String newShape);
Bullet
package Lab4AndrusiakKI35;
    public Bullet(float bulletDiameter, int width) {
       this.bulletDiameter = bulletDiameter;
   public float getBulletDiameter() {
   public void setBulletDiameter(float bulletDiameter) {
       this.bulletDiameter = bulletDiameter;
   public int getWidth() {
```

Cartridge

```
package Lab4AndrusiakKI35;
   private Bullet bullet;
   public Cartridge(Bullet bullet, Powder powder, CartridgeCase cartridgeCase,
   public Cartridge (Bullet bullet, Powder powder) throws FileNotFoundException
   public Cartridge(CartridgeCase cartridgeCase, int bulletEnergy) throws
   public void bulletTest() {
```

```
public void isThisCartridgeActual() {
    public Bullet getBullet() {
    public Powder getPowder() {
       bullet.setBulletDiameter(bulletDiameter);
   public void setPowder(String type, int amount) {
   public void setCartridgeCase(String shape, int creationTime) {
        fout.print("Changed : " + cartridgeCase.getShape() + " to " + shape
creationTime +"\n");
   public void setBulletEnergy(int bulletEnergy) {
    public void dispose() {
```

```
CartridgeCase
package Lab4AndrusiakKI35;
   public CartridgeCase(String shape, int creationTime) {
   public String getShape() {
   public void setShape(String shape) {
       this.shape = shape;
Powder
package Lab4AndrusiakKI35;
   public String getType() {
    public void setType(String type) {
```

```
............
SmartCartridge
package Lab4AndrusiakKI35;
ChangeShapeOfCC {
   public SmartCartridge(Bullet bullet, Powder powder, CartridgeCase
   public SmartCartridge(Bullet bullet, Powder powder) throws
   public SmartCartridge(CartridgeCase cartridgeCase, int bulletEnergy) throws
FileNotFoundException {
   public void changeShape(String newShape) {
       String oldShape = super.getCartridgeCase().getShape();
       super.setCartridgeCase(newShape, 2022);
```

Результат виконання програми

Відповіді на контрольні запитання

Синтаксис реалізації спадкування:

```
class Підклас extends Суперклас {
    Додаткові поля і методи
}
```

В термінах мови Java базовий клас найчастіше називається суперклассом, а похідний клас — підкласом. Дана термінологія запозичена з теорії множин, де підмножина міститься у супермножині.

Висновок: на даній лабораторній роботі я ознайомився із спадкуванням та інтерфейсами у мові Java. В результаті виконання роботи, я написав та налагодив програму, що розширює клас, що реалізований у лабораторній роботі №3.