

Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет України
“Київський політехнічний інститут”
Кафедра АСОІУ

ЗВІТ
про виконання лабораторної роботи
з дисципліни
“Об’єктно-орієнтоване програмування Java”
Тема: Робота з потоками в мові програмування Java

Прийняв:

Подрубайло О. О.

Виконав:

студент 3-го курсу

гр. ПІ-52 ФІОТ

Набоков Е.М

Київ 2017

1 ПОСТАНОВКА ЗАДАЧІ

1. Створити клас, що складається з методів збереження до файлу та зчитування з файлу колекції (лабораторна робота No6), як єдиного об'єкту; як послідовності об'єктів узагальненого класу (лабораторна робота No5); як послідовності у вигляді тексту.
2. Написати JUnit-тести для перевірки працездатності усіх методів та виключних ситуацій.
3. Код повинен відповідати стандартам JCC та бути детально задокументований.

Завдання лабораторна робота 5

- Сформулювати набір пропозицій клієнту по цільовим кредитам різних банків.
- Враховувати можливість дострокового погашення кредиту й\або збільшення кредитної лінії.
- Реалізувати вибір та пошук кредиту за будь-якими параметрами.

Завдання лабораторна робота 6

- Інтерфейс: **List**
- Внутрішня структура колекції: **список**
- Створити клас, що описує типізовану колекцію (типом колекції є узагальнений клас з лабораторної роботи No5), що реалізує заданий варіантом інтерфейс (п.2) та має задану внутрішню структуру (п.3).
- Реалізувати всі методи інтерфейсу, а також створити не менше ніж 3 конструктори (1 – порожній, 2 – в який передається 1 об'єкт узагальненого класу, 3 – в який передається стандартна колекція об'єктів, наприклад, ArrayList). Всі початкові дані задаються у виконавчому методі.
- Код повинен відповідати стандартам JCC та бути детально задокументований.

2 UML діаграма

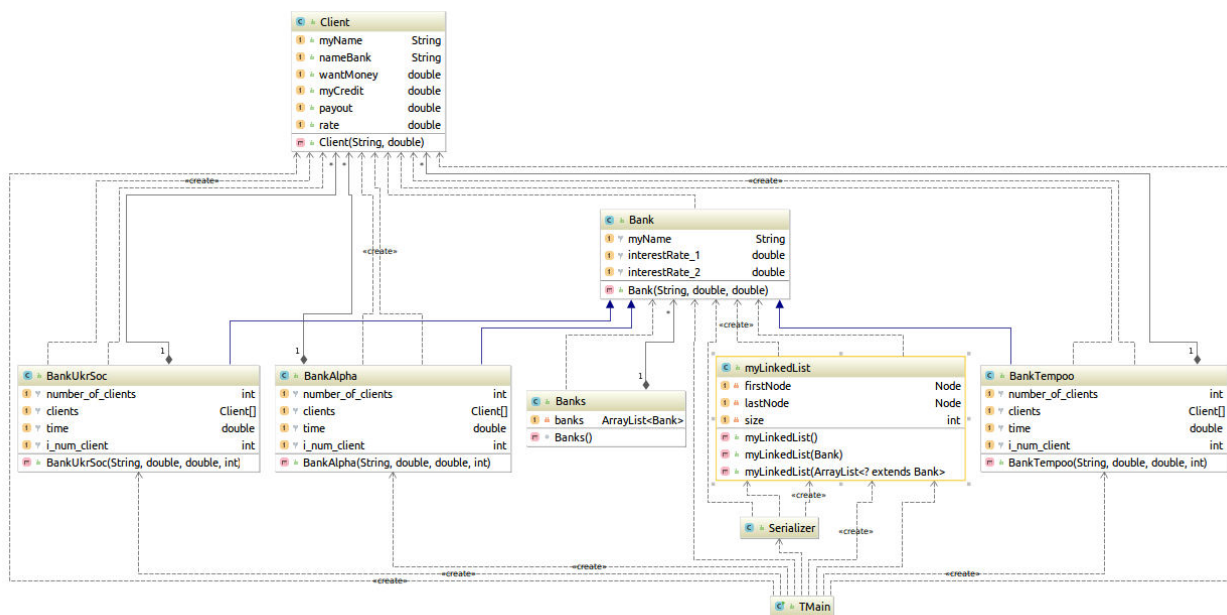


Рисунок 2.1 — схема (поля та конструктори).

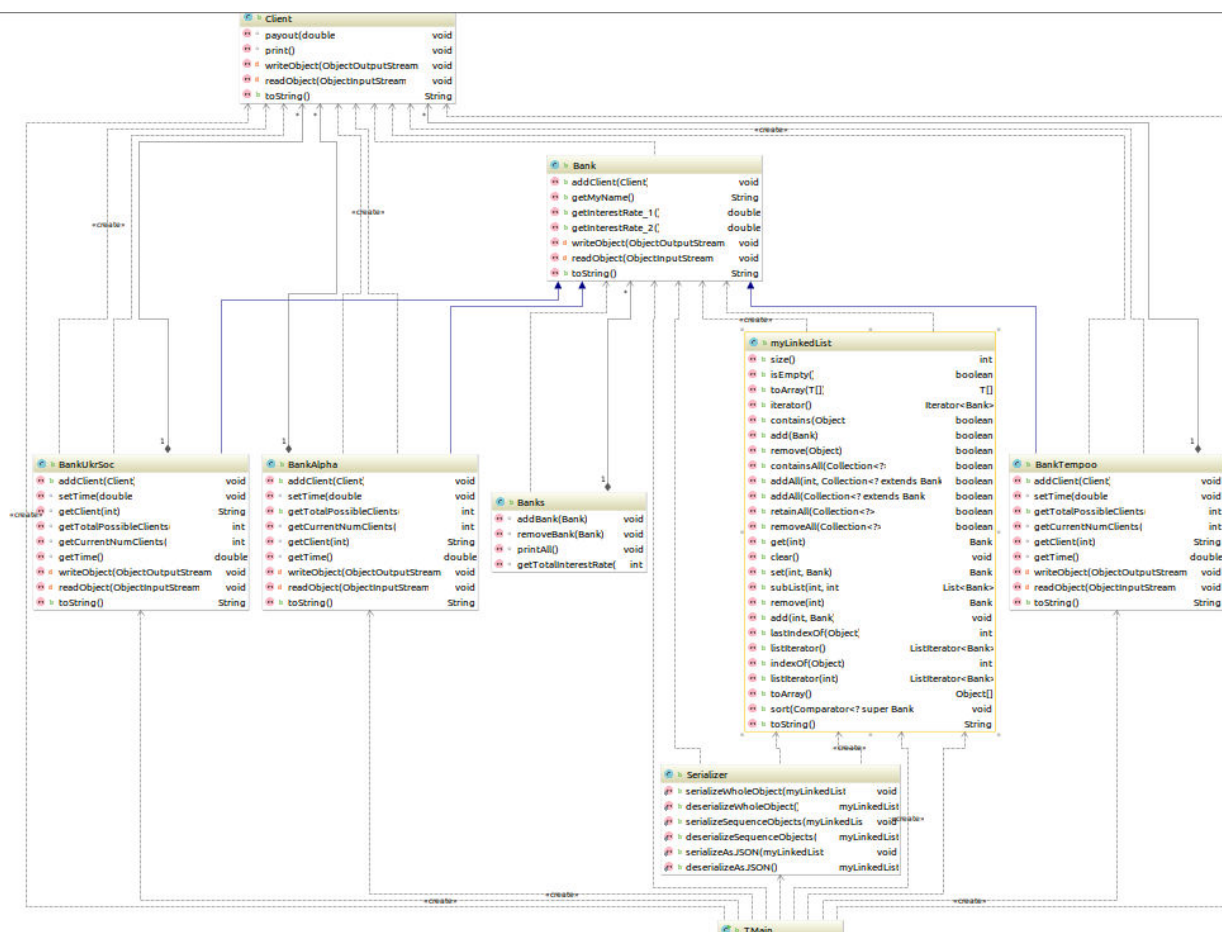


Рисунок 2.2 — схема (методи).

3 ВИСНОВОК

Після виконання даної лабораторної роботи я засвоїв прикладання серіалізації об'єктів на реальних прикладах у мові програмування Java. Розібрався у відмінностях різних потоків такі як Byte, Character, Data, Object і т. д.