Ministerul Educaţiei Republicii Moldova

Universitatea Tehnică a Moldovei

Facultatea Calculatoare, Informatică şi Microelectronică.

Departamentul Informatică și Ingineria Sistemelor

Raport

la

Lucrare de laborator Nr.1

la Tehnologii Avansate de Programare

**A efectuat: st. gr. IA-181 Paniș Iulian**

**A verificat: asist. univ Bumbu Tudor**

**Chișinau 2020Clase, obiecte, constructori**

**Scopul lucrării:**

1. Însuşirea modalităţilor de creare a claselor, obiectelor în Java;
2. Însuşirea modalităţilor de prelucrare a şirurilor de caractere utilizând clasele de bază;

**Etapele de realizare:**

1. Crearea unor clase noi;
2. Crearea şi iniţializarea obiectelor;
3. Utilizarea metodelor claselor Sting şi StringBuffer pentru modificarea şirurilor;
4. Crearea interfeţii programului;
5. Prezentarea lucrării.

**Lucru individual:**

În textul dat după fiecare caracter indicat, să se introducă un subşir specificat.

**Listingul programului:**

import java.util.\*;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

//obiect scanner

Scanner scanner = new Scanner(System.in);

//mesaj text pozitie

System.out.print("Introduceti mesajul initial: ");

String mesaj = scanner.nextLine();

System.out.print("Introduceti textul pentru inserare: ");

String txt = ' '+ scanner.nextLine()+ ' ';

System.out.print("Introduceti pozitia pentru inserare: ");

int n = scanner.nextInt();

//inserarea textului dupa pozitie

StringBuffer msg = new StringBuffer(mesaj);

msg.insert(n, txt);

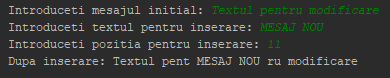
System.out.print("Dupa inserare: ");

System.out.println(msg.toString());

}

}

**Rezultatul:**

****

**Concluzii:**

În urma realizării lucrării de laborator Nr.1 am realizat sarcina propusă cu ajutorul claselor și obiectelor acesteia. Din aceste clase fac parte String și StringBuffer. De asemenea pentru utilizarea datelor preluate de la utilizator am folosit clasa Scanner și metodele acesteia.