***Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования***

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***«Московский государственный технический университет  имени Н.Э. Баумана»***  ***(МГТУ им. Н.Э. Баумана)*** |

**Факультет ИУ**

**Кафедра ИУ10**

**Отчет**

**по лаборторной работе № 4. Рефакторинг кода.**

**Дисциплина: ООП**

Работу выполнил: Плестов Степан ИУ10-22

Проверил: Буркацкий Кирилл Александрович

Москва, 2022

Оглавление

[**Отчет** 1](#_Toc100135091)

[Цель работы 2](#_Toc100135092)

[Написание программы 2](#_Toc100135093)

[Упражнение №1 2](#_Toc100135094)

[Вывод: 3](#_Toc100135095)

[Упражнение №2 3](#_Toc100135096)

[Вывод: 4](#_Toc100135097)

[Упражнение №3 4](#_Toc100135098)

[Вывод: 5](#_Toc100135099)

[Рефакторинг 5](#_Toc100135100)

[Вывод 5](#_Toc100135101)

Цель работы

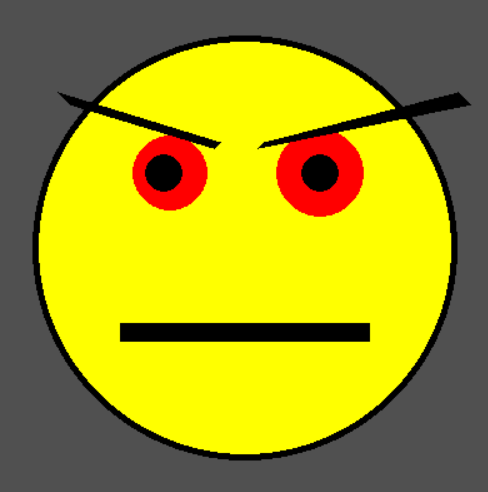
Изучитьфункции библиотеки pygame. Освоить навык рисования примитивами.

Написание программы

Упражнение №1

Первое задание-картинка одинаковое у всех. Нарисовать злой смайлик

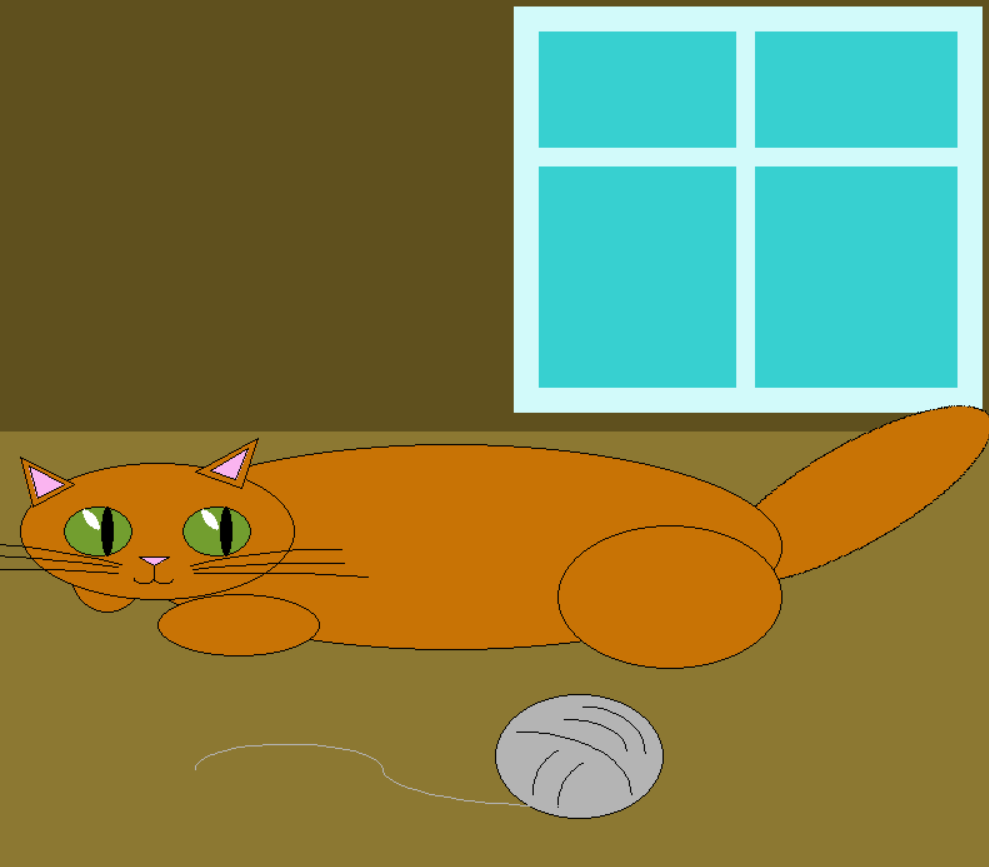
Вывод:

****

Упражнение №2

Второе задание-картинка вариантам.

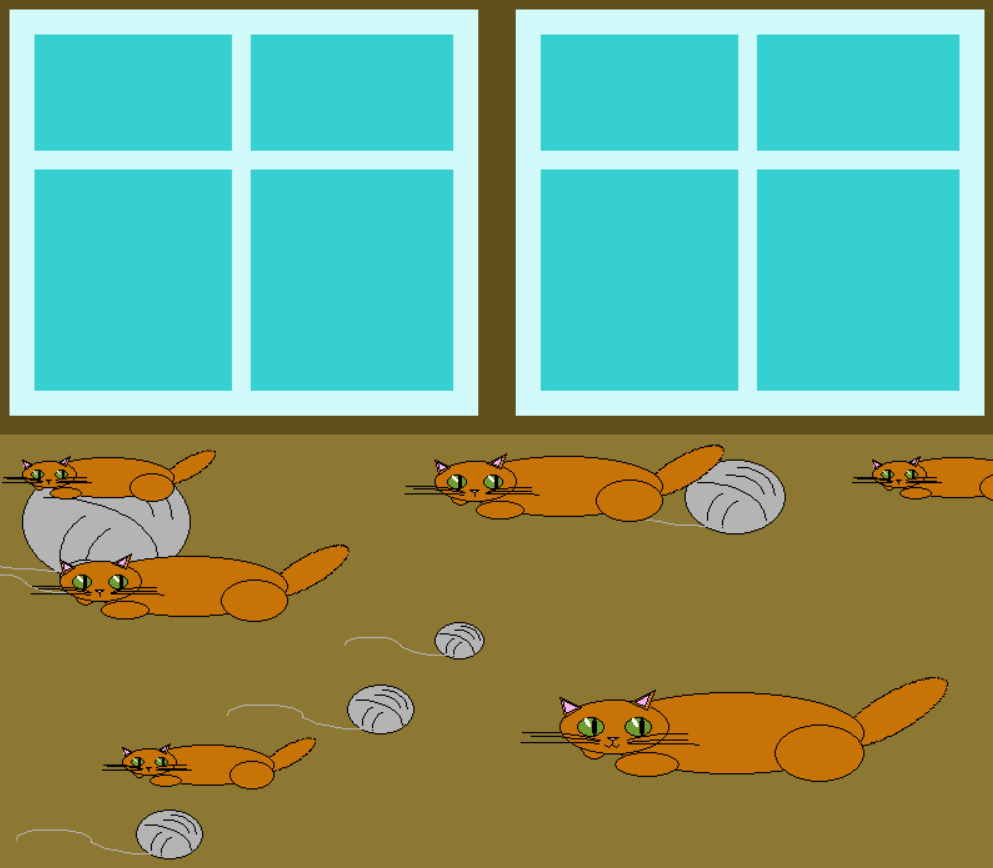
Вывод:

****

Упражнение №3

Третье задание является усложнённой версией второго. Вам придётся выполнить модификацию своей программы.

Вывод:

****

Рефакторинг

Был проведён рефакторинг кода Владимира Литвинова. Все функции были задокументированы, код был структуризирован.

Вывод

В ходе выполнения домашней работы были получены и освоены навыки владения функциями библиотеки pygame.