

Лабораторна робота №1 (максимально - 10 балів)

Тема: Принципи програмування. DRY, KISS, SOLID, YAGNI та ін.

Мета роботи: навчитися дотримуватися принципів програмування та обґрунтовувати їх.

Завдання на лабораторну роботу

Завдання 0: Підготовка до виконання завдання

1. Створити окремий публічний репозиторій на GitHub або GitLab. В цьому репозиторії будуть міститися всі виконані Вами завдання курсу “Конструювання програмного забезпечення”. Кожне завдання буде міститися в окремій директорії **lab-1**, **lab-2** ... **lab-n**
2. Впевнитися, що Ви уважно прочитали пункт 1 і Ваш репозиторій точно публічний ;)
3. Склонувати створений репозиторій
4. Створити директорію **lab-1**
5. Обрати один з трьох варіантів Завдання 1 😊

Завдання 1 (Варіант 1): Виконати завдання з дотриманням відомих Вам принципів програмування.

1. Запрограмуйте клас **Money** (об'єкт класу оперує однією валютою) для роботи з грошима. У класі мають бути передбачені: поле для зберігання цілої частини грошей (долари, євро, гривні тощо) і поле для зберігання копійок (центи, євроценти, копійки тощо). Реалізувати методи виведення суми на екран, задання значень частин.
2. Створити клас **Product** для роботи з продуктом або товаром. Реалізувати метод, який дозволяє зменшити ціну на задане число.
3. Реалізувати клас **Warehouse**, який описує товари, що зберігаються на складі: найменування, одиниця виміру, ціна одиниці, кількість, дата останнього завозу, тощо.
4. Реалізувати клас **Reporting** для роботи зі звітністю. Реєстрація надходження товару (формування прибуткової накладної) і відвантаження (видаткова накладна). Звіт по інвентаризації (залишки на складі).

5. Для кожного з класів реалізувати необхідні методи і поля. Для класів передбачити реалізацію конструкторів та методів для встановлення та читання значень.
6. Ви також можете додавати власний функціонал для унаочнення принципів програмування. Приклади додаткового функціоналу:
 - a. категорії для продуктів;
 - b. конкретні дочірні класи валюти
 - c. корзина для замовлень.

Завдання 1 (Варіант 2): Виконати завдання з дотриманням відомих Вам принципів програмування.

1. Створіть систему класів для обліку зоопарку. Ви можете створювати класи для різних видів і підвидів тварин; для вольєрів різних розмірів і типів; корму для тварин; працівників зоопарку.
2. Створіть класи інвентаризації, для виведення на екран інформації про наявних тварин, кількості співробітників тощо.

Завдання 1 (Варіант 3): Виконати завдання з дотриманням відомих Вам принципів програмування.

1. Створіть систему класів для нової покращеної Дії (яка не буде виснути при національних голосуваннях 😄). Ви можете створити класи для різних типів документів: паспорту, водійських прав, військового квитка.
2. Окремі документи можуть мати як спільну поведінку і риси (ім'я, фотографія, приховати інфу, показати інфу, згенерувати QR) так і індивідуальну (скопіювати ідентифікаційний код, зареєструвати авто).
3. Створіть також загальний клас-контейнер для документів, де можна буде міняти порядок документів, задавати тип показу і т.д.

Завдання 2: Написати код для тестування отриманої функціональності.

1. Покажіть правильність роботи свого коду запустивши його в головному методі програми.
2. Достатньо буде просто вивести певну інформацію, щоб показати, що класи комунікують певним чином між собою.

Завдання 3: Опишіть особливості дотримання принципів програмування в Вашому коді

1. Додайте файл README.md в кореневу директорію цієї лабораторної роботи. В файлі README.md опишіть дотримання окремо кожного принципу програмування, яеий Вам відомо, і який можна продемонструвати Вашим кодом.
2. Опис можна залишати українською або (бажано) англійською мовами.
3. Синтаксис .md файлів документації можна знайти [тут](#) або [тут](#).
4. Для отримання максимальної оцінки Ви повинні продемонструвати мінімум **7** принципів. SOLID принципи рахуються окремо. Повний список принципів, які було розглянуто на лекції:
 - a. DRY,
 - b. KISS,
 - c. SOLID (5 окремих принципів)
 - d. YAGNI
 - e. Composition Over Inheritance
 - f. Program to Interfaces not Implementations
 - g. Fail Fast

Завдання 4: UML діаграма

1. Підготувати діаграму створених у програмі класів та інтерфейсів за допомогою <https://app.diagrams.net/>.
2. Експортувати створену діаграму та запустити експортований файл у кореневу директорію цієї лабораторної.