

Федеральное Государственное Автономное Образовательное Учреждение  
Высшего Образования «Национальный исследовательский университет  
ИТМО»

Факультет

ПИиКТ

Программирование

Лабораторная работа №3

Вариант №311930

Выполнила:

Финогенова Ульяна Сергеевна

Группа:

P3119

Преподаватель:

Пашнин Александр Денисович

г. Санкт-Петербург

г. 2022

## Задание

### Лабораторная работа #3

Введите вариант:

**Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:**

Они обследовали весь Змеиный переулок от начала и до конца, а потом в обратном порядке, потом прошлись по нему в третий раз. Наконец Козлик остановился возле кондитерского магазина, которого, как ему показалось, раньше здесь не было, и сказал: Незнайка и Козлик вошли в кондитерскую и спросили одну из продавщиц, не знает ли она, куда делся разнокалиберный магазин. Продавщица сказала, что разнокалиберный магазин закрылся, так как хозяин неожиданно разбогател и уехал путешествовать, а теперь здесь открылась кондитерская.

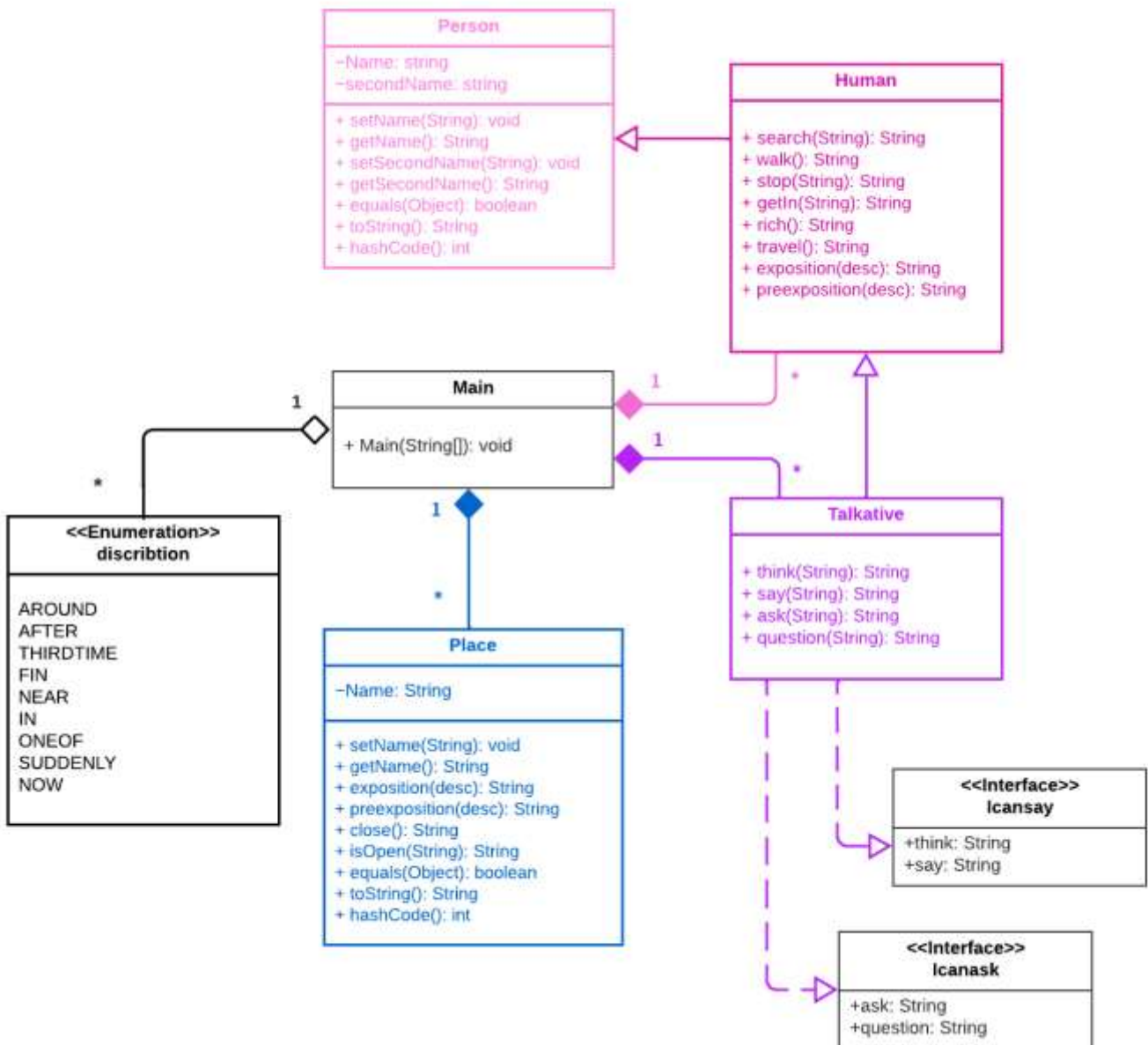
**Программа должна удовлетворять следующим требованиям:**

1. Доработанная модель должна соответствовать принципам SOLID.
2. Программа должна содержать как минимум два интерфейса и один абстрактный класс (номенклатура должна быть согласована с преподавателем).
3. В разработанных классах должны быть переопределены методы `equals()`, `toString()` и `hashCode()`.
4. Программа должна содержать как минимум один перечисляемый тип (enum).

**Порядок выполнения работы:**

1. Доработать объектную модель приложения.
2. Перерисовать диаграмму классов в соответствии с внесёнными в модель изменениями.
3. Согласовать с преподавателем изменения, внесённые в модель.
4. Модифицировать программу в соответствии с внесёнными в модель изменениями.

## UML-диаграмма



Перечисление описаний связано с историей Main композиционной связью, поскольку не может существовать отдельно от него, в то время как классы персонажей и локаций - могут. Класс Talkative реализует функциональность, определенную в интерфейсе.

## Код

<https://github.com/ITMO-P3119/Reports/tree/main/Finogenova%20Uliana/lab3>

```
Они обследовали Змеиный переулок от начала и до конца, а потом в обратном порядке, потом прошлись по нему в третий раз.  
Наконец Козлик остановился возле кондитерская, которой, как ему показалось, здесь раньше не было.  
Незнайка и Козлик вошли в кондитерская.  
Незнайка и Козлик спросили одну из Продавщиц, не знает ли она, куда делся разнокалиберный магазин.  
Продавщица сказала, что разнокалиберный магазин закрылся.  
Неожиданно хозяин разбогател и уехал путешествовать.  
Теперь здесь открылась кондитерская.  
Process finished with exit code 0
```

“Они обследовали Змеиный переулок от начала и до конца, а потом в обратном порядке, потом прошлись по нему в третий раз.

Наконец Козлик остановился возле кондитерская, которой, как ему показалось, здесь раньше не было.

Незнайка и Козлик вошли в кондитерская.

Незнайка и Козлик спросили одну из Продавщиц, не знает ли она, куда делся разнокалиберный магазин.

Продавщица сказала, что разнокалиберный магазин закрылся.

Неожиданно хозяин разбогател и уехал путешествовать.

Теперь здесь открылась кондитерская.”



## Вывод

Выполняя вторую лабораторную, я разработала объектную модель, использовала принципы SOLID при написании своей программы, а также познакомилась с перечислениями и интерфейсами.

## РИСУНКИ, СДЕЛАННЫЕ ПСИХИЧЕСКИ НЕЗДОРОВЫМИ ЛЮДЬМИ

