

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет
информационных технологий, механики и оптики»
Факультет программной инженерии и компьютерной техники

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №3

по дисциплине
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Вариант № 311903

Выполнил:

Студент группы Р3119

Чежин Павел

Андреевич

Преподаватель:

Пашнин Александр

Денисович

Санкт-Петербург, 2022

Содрежание

Задание.....	3
Диаграмма классов.....	4
Исходный код программы.....	5
Результаты работы программы.....	6
Вывод.....	7

Задание

Введите вариант:

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

В это время Козлик быстро пролез сквозь толпу и, вскочив на помост, сказал: Все засмеялись вокруг. Стараясь не обращать внимания на смеющихся коротышек, Козлик спрятался за занавеску и просунул в отверстие голову. Он сразу же убедился, что занавеска не давала возможности сильно отклонять голову и действовать здесь надо как можно проворнее. Не успел он оглядеться вокруг, как "игра" началась и довольно метко брошенный мяч огрел его по лбу.

Диаграмма классов

<https://github.com/alame407/proga/blob/master/lab3/diagram.svg>

Исходный код программы

<https://github.com/alame407/proga/tree/master/lab3>

Результаты работы программы

Козлик пролез сквозь толпу
Козлик запрыгнул на помост
Козлик сказал: ""
Толпа коротышек засмеялась
Козлик не обращает внимание
Толпа коротышек участвует в игре
Козлик участвует в игре
Козлик спрятался за занавеску
Игра началась
Козлик получил мячом по лбу

Вывод

Во время выполнения работы я ознакомился с SOLID и STUPID принципами, интерфейсами, абстрактными классами, перечисляемыми типами.