

Федеральное государственное автономное образовательное

учреждение высшего образования

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Направление подготовки: 09.03.04 – Системное и прикладное программное обеспечение

Дисциплина «Программирование»

**Отчёт по лабораторной работе №3**

**Вариант - 110517**

Выполнил

Чимирев Игорь Олегович

P3115

Проверил

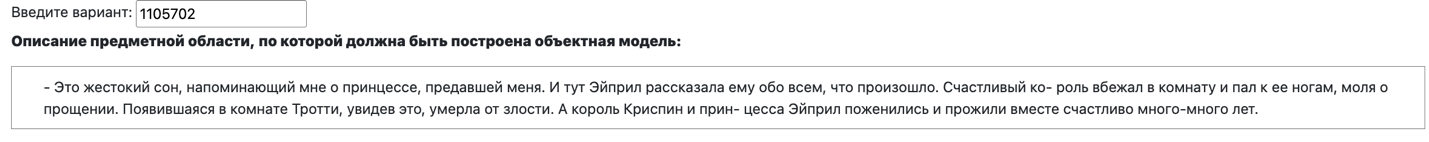
Кулинич Ярослав Вадимович

Санкт - Петербург 2024

# Содержание

1. [Задание 3](#_Toc182062725)
2. [Диаграмма классов 5](#_Toc182062726)
3. [Исходный код программы 5](#_Toc182062727)
4. [Результат работы 5](#_Toc182062728)
5. [Вывод 7](#_Toc182062729)

# Задание

В соответствии с выданным вариантом на основе предложенного текстового отрывка из литературного произведения создать объектную модель реального или воображаемого мира, описываемого данным текстом. Должны быть выделены основные персонажи и предметы со свойственным им состоянием и поведением. На основе модели написать программу на языке Java. 

# Диаграмма классов

Диаграмма классов реализованной объектной модели:

Код диаграммы классов на языке разметки UML доступен по ссылке на удаленный репозиторий GitHub:

<https://github.com/IgorChimirev/itmo/tree/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/lab34/laba34/uml>

# Исходный код программы

Код доступен по ссылке на удаленный репозиторий GitHub:

# <https://github.com/IgorChimirev/itmo/tree/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/lab34/laba34>

# Результат работы

# <https://github.com/IgorChimirev/itmo/blob/main/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D0%B0/lab34/laba34/1.pdf>

# Вывод

Проделав данную лабораторную работу №3я ознакомился с синтаксисом классов и пакетов Java, изучил интерфейсы и другие полезные для разработки типы классов. Применил полученные знания на практике, спроектировав схему классов, их зависимостей иерархии, которую в последствии реализовал.