

Министерство образования Республики Беларусь  
Учреждение образования  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерного проектирования

Кафедра инженерной психологии и эргономики

Дисциплина: Современные языки программирования

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 10

Выполнил:

Атаев И.М. гр. 910101

Проверила:

Василькова А.Н.

Минск 2022

Задание: Создайте интерфейс, описывающий поведение животного (свойства. Методы передвижения, Cat, Bird, Fish, Turtle, Jumster)

Листинг кода:

```
interface Animal {
    moving: string;
    voice: boolean;
    name: string;
    info: () => string;
}

class Cat implements Animal {
    moving: string;
    voice: boolean;
    age: number;
    name: string;

    constructor(name: string, voice: boolean, age: number, moving: string) {
        this.name = name;
        this.voice = voice;
        this.age = age;
        this.moving = moving;
    }

    info() {
        return `Cat called ${this.name}, age: ${this.age}, ${
            this.voice ? `can make voices` : `can't make voices`
        }, it can ${this.moving}`;
    }
}

class Bird implements Animal {
    moving: string;
    voice: boolean;
    name: string;
    canSing: boolean;

    constructor(name: string, voice: boolean, canSing: boolean, moving: string) {
        this.name = name;
        this.voice = voice;
        this.canSing = canSing;
        this.moving = moving;
    }

    info() {
        return `Bird called ${this.name}, ${
            this.canSing ? `can sing` : `can't sing`
        }, ${this.voice ? `can make voices` : `can't make voices`}, it can ${
            this.moving
        }`;
    }
}

class Fish implements Animal {
    moving: string;
    voice: boolean;
    name: string;
    depth: number;

    constructor(name: string, voice: boolean, depth: number, moving: string) {
        this.name = name;
    }
}
```

```

    this.voice = voice;
    this.depth = depth;
    this.moving = moving;
  }

  info() {
    return `Fish called ${this.name}, it swims in depth: ${this.depth}, ${
      this.voice ? `can make voices` : `can't make voices`
    }, it can ${this.moving}`;
  }
}

const cat = new Cat("Barsik", true, 5, "walk");
const bird = new Bird("Keshha", true, true, "fly");
const fish = new Fish("Gold", false, 100, "swim");

console.log(cat.info());
console.log(bird.info());
console.log(fish.info());

```

## Результаты работы программы:

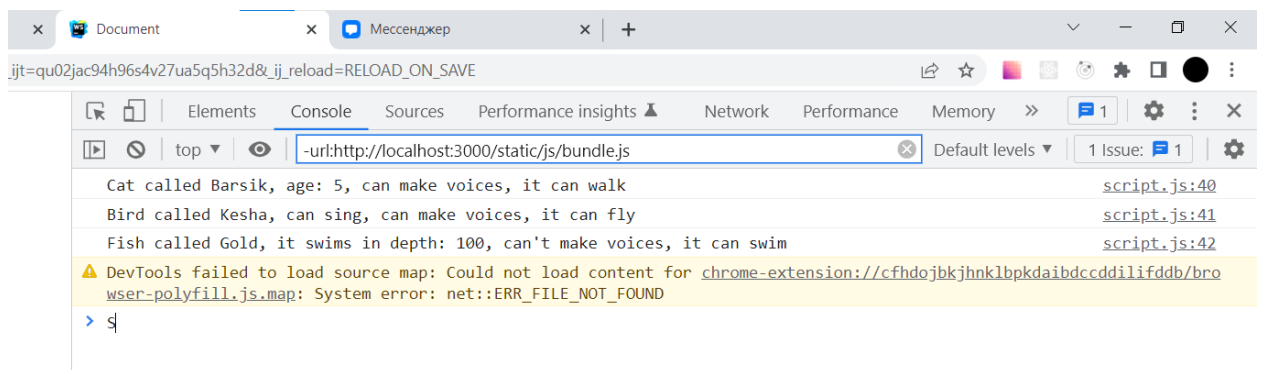


Рисунок. 1 – Cat, Bird, Fish, Turtle, Jumster

Вывод: В ходе выполнения лабораторной работы ознакомились с Созданием интерфейса, описывающий поведение животного свойства. Методы передвижения, Cat, Bird, Fish, Turtle, Jumster.