

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе 3
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»
Тема: Логическое разделение классов

Студент гр. 8304

Матросов Д.В.

Преподаватель

Размочаева Н.В.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Реализовать набор функций: управление юнитами и базой.

Задание.

- Разработать и реализовать набора классов для взаимодействия пользователя с юнитами и базой. Основные требования:
- Должен быть реализован функционал управления юнитами
- Должен быть реализован функционал управления базой

Разработка.

В ходе лабораторной работы для достижения поставленных целей был использован паттерн Facade и разработан одноименный класс. В классе доступны методы запуска игры, добавление новых юнитов и объектов на поле, инициализации игрового поля, передвижения юнитов, и атака юнитов. Функционал базы был реализован косвенно: методы создания юнитов используют методы создания юнитов класса базы, игра работает пока живы все базы.

Все методы класса Facade были обернуты в паттерн Command.

Выводы.

В результате лабораторной работы были разработаны классы Facade и Command, получен опыт в использование одноименных паттернов проектирования.