

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 №13**

по дисциплине  
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Вариант № 311912

***Выполнил:***

Студент группы Р3119

Завьялов Кирилл

Сергеевич

***Преподаватель:***

Пашнин Александр

Денисович

## Оглавление

Задание .....	3
Исходный код программы.....	3
Ссылка на гитхаб: <a href="https://github.com/KirillZavyalov/Lab3/tree/master/src/ru/itmo/lab">https://github.com/KirillZavyalov/Lab3/tree/master/src/ru/itmo/lab</a> .....	3
Результаты работы программы .....	4
Вывод.....	5

# Задание

## Лабораторная работа #3

Введите вариант:

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

Через пять минут Незнайка и Козлик сидели в теплом помещении столовой и с аппетитом уплетали вкусный перловый суп с пирогами и гречневую кашу с маслом. Козлик кричал от удовольствия, чмокал губами и жмурился, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угостили сметанкой. Незнайка тоже на все лады расхваливал и суп, и кашу, и пироги. После перенесенных волнений еда казалась ему особенно вкусной.

### Глава двадцать третья. В "Тупичке"

Гостиница "Экономическая", куда отправились ночевать Незнайка и Козлик, славилась своей дешевизной. За пятьдесят сантиков здесь можно было получить на ночь вполне удобный номер, что было чуть ли не вдвое дешевле, чем в любой другой гостинице. Этим объяснялось, что гостиница "Экономическая" никогда не испытывала недостатка в жильцах. Каждый, прочитав на вывеске надпись: "Самые дешевые номера на свете", недолго раздумывая шел в эту гостиницу. Уплатив пятьдесят сантиков. Незнайка и Козлик получили ключ и, разыскав свой номер, очутились в небольшой чистенькой комнате. Здесь были стол, несколько стульев, платяной шкаф, рукомойник с зеркалом у стены и даже телевизор в углу.

# Исходный код программы

Ссылка на гитхаб: <https://github.com/KirillZavyalov/Lab3/tree/master/src/ru/itmo/lab>

# Результаты работы программы

```
"C:\Program Files\Java\jdk-11\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Community Edition 2022.2.1\lib\idea_rt.jar=59103:
Незнайка уплетает Перловый суп расхваливая.
Незнайка уплетает Пирог расхваливая.
Незнайка уплетает Гречневая каша с маслом расхваливая.
Козлик уплетает Перловый суп крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угости
Козлик уплетает Пирог крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угостили смет
Козлик уплетает Гречневая каша с маслом крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороз
Незнайка и Козлик уплатив 50 сантиков получили ключ от комнаты.
Незнайка и Козлик, разыскав свой номер, очутились в маленькой комнате.
В комнате были: стол, несколько стульев, платяной шкаф, рукомойник с зеркалом у стены и даже телевизор в углу.

Process finished with exit code 0
```

Незнайка уплетает Перловый суп расхваливая.

Незнайка уплетает Пирог расхваливая.

Незнайка уплетает Гречневая каша с маслом расхваливая.

Козлик уплетает Перловый суп крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угостили сметанкой.

Козлик уплетает Пирог крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угостили сметанкой.

Козлик уплетает Гречневая каша с маслом крикая, чмокая губами от удовольствия и жмурясь, словно проголодавшийся котенок, которого принесли с мороза и угостили сметанкой.

Незнайка и Козлик уплатив 50 сантиков получили ключ от комнаты.

Незнайка и Козлик, разыскав свой номер, очутились в маленькой комнате.

В комнате были: стол, несколько стульев, платяной шкаф, рукомойник с зеркалом у стены и даже телевизор в углу.

# Вывод

Во время выполнения лабораторной работы я поработал с объектной моделью, абстрактными классами, перечислениями и интерфейсами и познакомился с принципами SOLID и их использованием при написании программы.