

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Львівська політехніка»
Кафедра «Електронних обчислювальних машин»



Звіт
з лабораторної роботи № 4
з дисципліни: «Кросплатформенні засоби програмування»
на тему: «СПАДКУВАННЯ ТА ІНТЕРФЕЙСИ »

Виконав:

студент групи КІ-35

Ничай В.Б.

Прийняв:

доцент кафедри ЕОМ

Іванов Ю. С.

Львів – 2022

Мета: ознайомитися з спадкуванням та інтерфейсами у мові Java.

Завдання

Написати та налагодити програму на мові Java, що розширює клас, що реалізований у лабораторній роботі №3, для реалізації предметної області заданої варіантом. Суперклас, що реалізований у лабораторній роботі №3, зробити абстрактним. Розроблений підклас має забезпечувати механізми свого коректного функціонування та реалізовувати мінімум один інтерфейс. Програма має розміщуватися в пакеті Група.Прізвище.Lab4 та володіти коментарями, які дозволять автоматично згенерувати документацію до розробленого пакету.

15. Фрегат

Текст програми

Lab4.java

```
package Ship_package;

import java.io.FileNotFoundException;

public class Lab4 {
    /**
     * @param args
     * @throws FileNotFoundException
     */
    public static void main(String []args) throws FileNotFoundException {
        Frigate f1= new Frigate(4,5,2,2,9,100,7);
        f1.AllInfo();
        f1.ShotAtTheShip();
        f1.AllInfo();
        f1.printInfoAboutChase();
    }
}
```

Frigate.java

```
package Ship_package;

import java.io.File;
import java.io.FileNotFoundException;
import java.io.PrintWriter;
/*
 * Class <code>Frigate</code> implements the count of people
 * @author Nychai Volodymyr KI-35
 * @version 1.0
 */
public class Frigate extends Ship implements Shot {
    private int ammunition;
    private int speed;
    /**
     * Constructor
     * @throws FileNotFoundException
     * @param<code>ammunition</code> count of ammunition
     */
}
```

```

    * @param<code>speed</code> value of speed
    */
    Frigate() throws FileNotFoundException{
        this.ammunition=0;
        this.speed=0;
    }
    /**
     * Another Constructor
     * @throws FileNotFoundException
     * @param<code>valuePower</code> power of the engine
     * @param<code>valueVolume</code> volume of the engine
     * @param<code>xLoc</code> X location
     * @param<code>yLoc</code> Y location
     * @param<code>count</code> count of the crew
     * @param<code>ammunition</code> count of ammunition
     * @param<code>speed</code> value of speed
     */
    Frigate(int valuePower,int valueVolume,int xLoc, int yLoc,int
valueCount,int ammunition,int speed) throws FileNotFoundException {
        super( valuePower,valueVolume, xLoc, yLoc, valueCount);
        this.ammunition=ammunition;
        this.speed=speed;
    }
    /**
     * Another Constructor
     * @throws FileNotFoundException
     * @param<code>valueSpeed</code> value of speed
     */
    Frigate(int valueSpeed) throws FileNotFoundException{
        this.speed=valueSpeed;
    }

    /**
     * Method returns value of speed of the Frigate
     * @return speed
     */
    public int getSpeed(){return this.speed;}

    /**
     * Method returns ammunition of the frigate
     * @return ammunition
     */
    public int getAmmunition(){
        return this.ammunition;
    }

    /**
     * method print AllInfo
     */
    public void AllInfo(){
        System.out.println("Power of ship is " + engine1.getPower());
        System.out.println("Volume of ship is "+ engine1.getVolume());
        System.out.println("Count of people = " + people.getCount());
        System.out.println("X location is " + loc1.getXlocation());
        System.out.println("Y location is " + loc1.getYlocation());
        System.out.println("Ammunition is " + getAmmunition());
        System.out.println("Speed is " + getSpeed());
    }

    /**
     * method check ammunition and shot
     */
    public void ShotAtTheShip() {
        if (this.ammunition>0){

```

```

        System.out.println("You shot");
        fout.print("You Shot\n");
        fout.flush();
        this.ammunition--;
    }
    else {
        System.out.println("You don't have ammunition");
        fout.print("You don't have ammunition");
        fout.flush();
    }
}

/**
 * method print info about chase
 */
public void printInfoAboutChase() {
    System.out.println("You start Chase \t" + "Your speed is " + getSpeed()
+ " \tYou have " + getAmmunition() + " ammunitions");
    fout.println("You start Chase \t" + "Your speed is " + getSpeed() +
"You have " + getAmmunition() + " ammunitions");
    fout.flush();
}
}

```

Ship.java

```

package Ship_package;

import java.io.File;
import java.io.FileNotFoundException;
import java.io.PrintWriter;
/*
 * Class <code>Frigate</code> implements the count of people
 * @author Nychai Volodymyr KI-35
 * @version 1.0
 */
public class Frigate extends Ship implements Shot {
    private int ammunition;
    private int speed;
    /**
     * Constructor
     * @throws FileNotFoundException
     * @param<code>ammunition</code> count of ammunition
     * @param<code>speed</code> value of speed
     */
    Frigate() throws FileNotFoundException{
        this.ammunition=0;
        this.speed=0;
    }
    /**
     * Another Constructor
     * @throws FileNotFoundException
     * @param<code>valuePower</code> power of the engine
     * @param<code>valueVolume</code> volume of the engine
     * @param<code>xLoc</code> X location
     * @param<code>yLoc</code> Y location
     * @param<code>count</code> count of the crew

```

```

    * @param<code>ammunition</code> count of ammunition
    * @param<code>speed</code> value of speed
    */
    Frigate(int valuePower,int valueVolume,int xLoc, int yLoc,int
valueCount,int ammunition,int speed) throws FileNotFoundException {
        super( valuePower,valueVolume, xLoc, yLoc, valueCount);
        this.ammunition=ammunition;
        this.speed=speed;
    }
    /**
    * Another Constructor
    * @throws FileNotFoundException
    * @param<code>valueSpeed</code> value of speed
    */
    Frigate(int valueSpeed) throws FileNotFoundException{
        this.speed=valueSpeed;
    }

    /**
    * Method returns value of speed of the Frigate
    * @return speed
    */
    public int getSpeed(){return this.speed;}

    /**
    * Method returns ammunition of the frigate
    * @return ammunition
    */
    public int getAmmunition(){
        return this.ammunition;
    }

    /**
    * method print AllInfo
    */
    public void AllInfo(){
        System.out.println("Power of ship is " + engine1.getPower());
        System.out.println("Volume of ship is "+ engine1.getVolume());
        System.out.println("Count of people = " + people.getCount());
        System.out.println("X location is " + loc1.getXlocation());
        System.out.println("Y location is " + loc1.getYlocation());
        System.out.println("Ammunition is " + getAmmunition());
        System.out.println("Speed is " + getSpeed());
    }

    /**
    * method check ammunition and shot
    */
    public void ShotAtTheShip() {
        if (this.ammunition>0){
            System.out.println("You shot");
            fout.print("You Shot\n");
            fout.flush();
            this.ammunition--;
        }
        else {
            System.out.println("You don't have ammunition");
            fout.print("You don't have ammunition");
            fout.flush();
        }
    }

    /**
    * method print info about chase

```

```

    */
    public void printInfoAboutChase() {
        System.out.println("You start Chase \t" + "Your speed is " + getSpeed()
+ " \tYou have " + getAmmunition() + " ammunitions");
        fout.println("You start Chase \t" + "Your speed is " + getSpeed() +
"You have " + getAmmunition() + " ammunitions");
        fout.flush();
    }
}

```

Engine.java

```

package Ship_package;
/**
 * Class <code>Engine</code> implements the operation of the engine
 * @author Nychai Volodymyr KI-35
 * @version 1.0
 */
public class Engine {
    //characteristics of engine
    private int power;
    private int volume;
    /**
     * Constructor
     * @param<code>power</code>
     * @param<code>volume</code> volume of the ship
     */
    public Engine(){
        this.power=100000;
        this.volume=500;
    }
    /**
     * Another Constructor
     * @param<code>power</code> power of the engine
     * @param<code>volume</code> volume of the ship
     */
    public Engine(int power, int volume){
        this.power=power;
        this.volume=volume;
    }
    /**
     * Method returns the power of engine
     * @return power of engine
     */
    public int getPower(){
        return this.power;
    }
    /**
     * Method returns the volume of engine
     * @return volume of engine
     */
    public int getVolume(){
        return this.volume;
    }
    /**
     * method reduce power
     * @param value
     */
    public void reducePower(int value){
        if (value>=this.power)
        {
            System.out.println("You enter wrong value");

```

```

    }
    this.power-=value;
    showEngine();
}
/**
 * method increase power
 * @param value
 */
public void increasePower(int value){
    if (value<=0)
    {
        System.out.println("You enter wrong value");
    }
    this.power+=value;
    showEngine();
}
/**
 * method show info
 */
public void showEngine(){
    System.out.println("Power is " + this.power);
    System.out.println("Volume is " + this.volume);
    System.out.print("\n");
} //SHOW INFO
}

```

Location.java

```

package Ship_package;

import java.util.IllegalFormatCodePointException;
/**
 * Class <code>Location</code> implements the location X,Y
 * @author Nychai Volodymyr KI-35
 * @version 1.0
 */
public class Location {
    private int x,y;

    /**
     * Constructor
     * @param<code>x</code> X location
     * @param<code>y</code> Y location
     */
    Location(){
        this.x=0;
        this.y=0;
    }
    /**
     * Another Constructor
     * @param<code>x</code> X location
     * @param<code>y</code> Y location
     */
    Location(int xValue, int yValue){
        this.x=xValue;
        this.y=yValue;
    }
    /**
     * Method returns X location
     * @return X X
     */
}

```

```

public int getXlocation() {
    return this.x;
}
/**
 * Method returns Y location
 * @return Y Y
 */
public int getYlocation() {
    return this.y;
}

/**
 * Method sets X location
 * @param valueX X
 */
public void setXLocation(int valueX) {
    this.x=valueX;
}
/**
 * Method sets Y location
 * @param valueY Y
 */
public void setYLocation(int valueY) {
    this.y=valueY;
}
/**
 * method show info about Location
 */
public void showInfoAboutLocation() {
    System.out.println("Location X is " + getXlocation());
    System.out.println("Location Y is " + getYlocation());
}
/**
 * method increase X location
 * @param valueX X
 */
public void increaseXLocation(int valueX) {
    if (valueX<0){
        System.out.println("You entered wrong value");
    }
    else{
        this.x+=valueX;
        System.out.println("You change X location, now X =" +
getXlocation());
    }
}

/**
 * method increase Y location
 * @param valueY Y
 */
public void increaseYLocation(int valueY) {
    if (valueY<0){
        System.out.println("You entered wrong value");
    }
    else{
        this.y+=valueY;
        System.out.println("You change Y location, now Y =" +
getYlocation());
    }
}

/**
 * method reduce Y location
 * @param valueY Y

```



```

    */
    public void reduceYLocation(int valueY) {
        if (valueY>this.y) {
            System.out.println("You entered wrong value");
        }
        else{
            this.y-=valueY;
            System.out.println("You change Y location, now Y =" +
getYlocation());
        }
    }
    /**
     * method reduce X location
     * @param valueX X
     */
    public void reduceXLocation(int valueX) {
        if (valueX>this.x) {
            System.out.println("You entered wrong value");
        }
        else{
            this.x-=valueX;
            System.out.println("You change X location, now X =" +
getXlocation());
        }
    }
}

```

Crew.java

```

package Ship_package;
//ekinax
/**
 * Class <code>Crew</code> implements the count of people
 * @author Nychai Volodymyr KI-35
 * @version 1.0
 */
public class Crew {
    private int count;

    /**
     * Constructor
     * @param<code>count</code> count of crew
     */
    Crew() {
        this.count=0;
    }

    /**
     * Another Constructor
     * @param<code>count</code> count of crew
     */
    Crew(int count) {

```

```

        this.count=count;
    }

    /**
     * method print info about move
     */
    public void startMoving() {
        if (count>50){
            System.out.println("Ship is going");
        }
        else{
            System.out.println("You don't start moving");
        }
    }

    /**
     * Method returns count of crew
     * @return count
     */
    public int getCount() {
        return count;
    }

    /**
     * Method sets count of crew
     * @param count count
     */
    public void setCount(int count) {
        this.count+=count;
    }

    /**
     * method increase count of crew
     * @param value crew
     */
    public void increaseCount(int value) {
        if (value<0){
            System.out.println("You entered wrong number");
        }
        else {
            this.count+=value;
        }
    }

    /**
     * method reduce count of crew
     * @param value value
     */
    public void reduceCount(int value) {
        if (value>this.count){
            System.out.println("There aren't that many people on the ship");
        }
        else {
            this.count-=value;
        }
    }
}

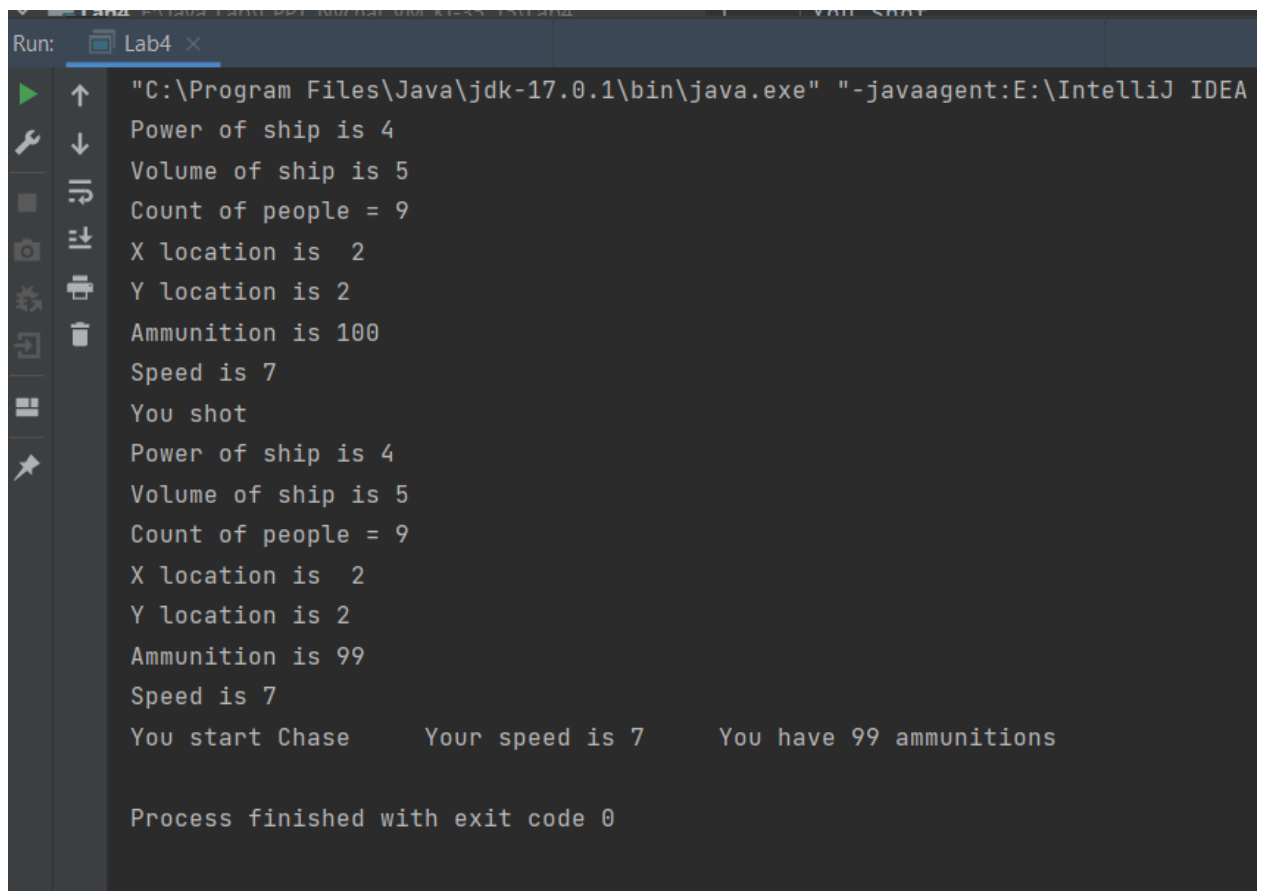
```

Interface.java

```
package Ship_package;
```

```
interface StartOfChase {  
    void printInfoAboutChase();  
}  
  
interface Shot extends StartOfChase{  
    void ShotAtTheShip();  
}
```

Результат роботи програми



The screenshot shows the Run console in IntelliJ IDEA for a project named 'Lab4'. The command executed is `"C:\Program Files\Java\jdk-17.0.1\bin\java.exe" "-javaagent:E:\IntelliJ IDEA`. The output of the program is as follows:

```
Power of ship is 4  
Volume of ship is 5  
Count of people = 9  
X location is 2  
Y location is 2  
Ammunition is 100  
Speed is 7  
You shot  
Power of ship is 4  
Volume of ship is 5  
Count of people = 9  
X location is 2  
Y location is 2  
Ammunition is 99  
Speed is 7  
You start Chase      Your speed is 7      You have 99 ammunitions  
  
Process finished with exit code 0
```

Фрагмент згенерованої документації

All Classes and Interfaces

Classes

Class	Description
Crew	Class Crew implements the count of people
Engine	Class Engine implements the operation of the engine
Frigate	Class Frigate implements the count of people
Lab4	
Location	Class Location implements the location X,Y
Ship	Abstract class Ship implements cat

Відповіді на контрольні запитання:

1. Що таке абстрактний клас та як його реалізувати?

Абстрактні класи призначені бути основою для розробки ієрархій класів та не дозволяють створювати об'єкти свого класу. Вони реалізуються за допомогою ключового слова `abstract`.

2. Що таке інтерфейс?

Інтерфейси вказують що повинен робити клас не вказуючи як саме він це повинен робити. Інтерфейси покликані компенсувати відсутність множинного спадкування у мові Java та гарантують визначення у класах оголошених у собі прототипів методів

Висновок: на даній лабораторній роботі я ознайомився з принципами роботи успадкування на мові програмування Java. Ознайомився з принципами роботи інтерфейсів, створив новий клас, що наслідує клас з попередньої роботи. Покращив декілька методів.