

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

Інститут комп'ютерних наук та інформаційних технологій

Кафедра систем штучного інтелекту



**Лабораторна робота №3**  
з дисципліни «Об'єктно орієнтоване програмування»

**Виконав:**

Студент групи КН-109

Сидор Мар'ян

**Викладач:**

Гасько Р. Т.

# Лабораторна робота №3

1) Я успішно пройшов тести із шостого тижня курсу «Основи програмування на Java»;

The screenshot shows the PRYMETHEUS course interface. The top navigation bar includes the course name, author (Ігор Деркач), and the user's name (marian\_sydor). The left sidebar contains a list of weeks and topics. The main content area displays 'Тиждень 3 > Тест 3 > Тест 3'. The test title is 'Тест 3' with a score of '(5/5 балів)'. The question is '1. Що виведе на екран наступний фрагмент коду?'. The code snippet is as follows:

```
class IntsTest {
    int i;
}

class Main {
    public static void main(String args[]) {
        IntsTest test = new IntsTest();
        System.out.println(test.i);
    }
}
```

Below the code, there is a green border indicating a correct answer, with a score of 0 and a green checkmark.

2) Виконав практичні завдання:

The screenshot shows the PRYMETHEUS course interface. The top navigation bar includes the course name, author (Ігор Деркач), and the user's name (marian\_sydor). The left sidebar contains a list of weeks and topics. The main content area displays 'Тиждень 3 > Практичні завдання 2 > Завдання 1'. The task title is 'Завдання 1' with a score of '(3/3 бали)'. The task description is:

Створіть клас що описує зв'язний список. Клас повинен мати можливість додавання елементів та вилучення елементів. Додавання елементів відбувається в кінець списку, вилучення елементів відбувається за порядковим номером. Також створіть методи, що дозволяють отримати розмір списку та елемент за його порядковим номером.

Елементи списку повинні бути типу Node

Особливості використання класу Integer Ви зможете знайти за цим посиланням або тут російською мовою, розділ Обертки. З особливостями використання обгортки ми з Вами будемо знайомитися більш детально на наступних тижнях.

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація package повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.
2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою

Заклади

Вступ до курсу

Тиждень 1

Тиждень 2

Тиждень 3

Тиждень 4

Тиждень 5

Тиждень 6

Тиждень 7

Тиждень 3 > Практичні завдання 2 > Завдання 2

Завдання 2

(3/3 бали)

Створіть класи для зберігання колоди з 36 карт (детальніше про колоду 36 карт [https://en.wikipedia.org/wiki/Russian\\_playing\\_cards](https://en.wikipedia.org/wiki/Russian_playing_cards)). Використовуйте класи заготовки

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація package повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.

2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою описаною в шаблоні.

3. Кількість та зміст полів та/або методів відмінних від наведених в шаблоні не обмежена.

4. В кожному класі повинен бути або конструктор за замовчанням або public безаргументний конструктор.

5. Не рекомендовано робити вивід на екран.

Card.java

Додати до закладок

PROMETHEUS

автор Ігор Деркач: Основи програмування на Java

marian\_sydor

Головна сторінка

Курс

Обговорення

Прогрес

Заклади

Вступ до курсу

Тиждень 1

Тиждень 2

Тиждень 3

Тема 4. Класи

Тема 5. Блоки

Тема 6. Об'єкти

Тема 7. Особливості використання класів

Тест 3

Тест

Практичні завдання 2

Практичне завдання

Тиждень 4

Тиждень 3 > Практичні завдання 2 > Завдання 3

Завдання 3

(3/3 бали)

Використовуючи рекурсію, виведіть на екран задане по порядковому номеру число Фібоначі. Для вирішення завдання використовуйте шаблон:

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація package повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.

2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою описаною в шаблоні.

3. Кількість та зміст полів та/або методів відмінних від наведених в шаблоні не обмежена.

4. В кожному класі повинен бути або конструктор за замовчанням або public безаргументний конструктор.

package com.tasks3.fibonacci;

Додати до закладок