Міністерство освіти і науки України

Національний університет «Львівська політехніка»

Інститут комп’ютерних наук та інформаційних технологій

Кафедра автоматизованих систем управління



**Звіт**

до лабораторної роботи №5

з дисципліни

*Прикладне*

*програмування*

на тему:

**«Консольне меню»**

Виконав: студент ОІ-14

**Семенов Антон**

Прийняв: Мельник Р.В.

Львів – 2023

**Лабораторна робота №5**

**Завдання лабораторної роботи:** Реалізуйте консольне меню до вашого завдання з використанням паттерну «Команда». На цьому етапі не потрібно реалізовувати функціонал конкретних пунктів меню – тільки створити «кістяк» вашої програми.

**Індивідуальне завдання:** Ігрова кімната**.** Підготувати ігрову кімнату для дітей різних вікових груп. Іграшок повинна бути фіксована кількість в межах виділеної суми грошей. Повинні зустрічатися іграшки споріднених груп, наприклад: маленькі, середні і великі машинки, ляльки, м’ячі, кубики. Здійснити сортування іграшок у кімнаті по одному з параметрів. Знайти іграшки у кімнаті, що відповідають заданому діапазону параметрів.

Посилання на GitHub:

Наступний етап: Реалізація консольного меню з паттерном "Команда".

Консольне меню:

1. Основне меню:

- 1. Додати групу іграшок.

- 2. Сортувати іграшки.

- 3. Знайти іграшки за параметрами.

- 4. Вихід.

2. Меню додавання групи іграшок:

- 1. Додати маленькі машинки.

- 2. Додати середні машинки.

- 3. Додати великі машинки.

- 4. Додати ляльки.

- 5. Додати м’ячі.

- 6. Додати кубики.

- 7. Повернутися до головного меню.

3. Меню сортування іграшок:

- 1. Сортувати за розміром.

- 2. Сортувати за типом.

- 3. Повернутися до головного меню.

4. Меню пошуку іграшок:

- 1. Знайти за розміром.

- 2. Знайти за типом.

- 3. Знайти за ціною.

- 4. Повернутися до головного меню.

