

**Министерство образования и науки Российской Федерации**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО**  
**ОБРАЗОВАНИЯ**

**“ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ**  
**УНИВЕРСИТЕТ ИТМО”**

**Факультет программной инженерии и компьютерной техники (ПИКТ)**

**Направление подготовки (специальность) – 09.04.04 (Нейротехнологии и**  
**программная инженерия)**

## **Программирование**

**Лабораторная работа № 3-4**

**Выполнил**

**студент**

**Ровкова Анастасия Сергеевна**

**Группа № Р3121**

**Принимающий: Карташев Владимир Сергеевич**

**г. Санкт-Петербург**

**2024 г.**

## Оглавление

<b>Задание:</b> .....	3
<b>UML диаграмма:</b> .....	3
<b>Исходный код:</b> .....	3
<b>Вывод программы:</b> .....	3
<b>Вывод:</b> .....	3

**Вариант: 12345**

## **Задание:**

В соответствии с выданным вариантом на основе предложенного текстового отрывка из литературного произведения создать объектную модель реального или воображаемого мира, описываемого данным текстом. Должны быть выделены основные персонажи и предметы со свойственным им состоянием и поведением. На основе модели написать программу на языке Java.

Введите вариант:

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

И вдруг Тигра почувствовал, как это просто. Раздался стук, треск разрываемой ткани, и на земле образовалась куча мала. Кристофер Робин, Пух и Пятачок поднялись первыми, потом они подняли Тигру, а в самом низу был, конечно, Иа-Иа.

## **UML диаграмма:**

[https://github.com/Naswek/ITMO\\_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4](https://github.com/Naswek/ITMO_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4)

лежит три штуки, одна последняя по проге – final, одна одобренная – approved и исходная – first\_version

## **Исходный код:**

[https://github.com/Naswek/ITMO\\_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4](https://github.com/Naswek/ITMO_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4)

## **Вывод программы:**

[https://github.com/Naswek/ITMO\\_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4](https://github.com/Naswek/ITMO_labs/tree/main/Прора/ЛР3-4)

Файлик – «my\_text.txt»

(вывод из Mythology, используется после для многопоточного tcp-клиент-серверного приложения)

## **Вывод:**

В ходе работы узнала больше и внутренней кухне классов, создала объектную модель скандинавского мира, на основе текста из варианта прописала сценарий, реализовала большое количество абстрактных классов и интерфейсов, сделала дополнительное задание (которое было очень интересным) на многопоточное приложение для расширения функционала