

Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский  
Университет ИТМО  
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

**Вариант №31180200**  
**Лабораторная работа №3**  
по дисциплине  
***’Программирование’***

Выполнил Студент группы Р3118:  
**Михеев Илья**  
Преподаватель:  
**Письмак Алексей Евгеньевич**

г. Санкт-Петербург  
2022г.

# Содержание

1	Текст задания	2
2	Диаграмма классов	3
3	Исходный код программы	3
4	Результат выполнения	4
5	Вывод	4

## 1 Текст задания

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

Алиса сразу сообразила, что он ищет веер и бальные перчатки и, как девочка очень добрая, немедленно тоже принялась за поиски. Но ни веера, ни перчаток нигде не было видно, да, пожалуй, и искать их было бесполезно: все вокруг совершенно переменялось с тех пор, как Алиса купалась в слезах, и все громадное подземелье, где стоял стеклянный столик и была заветная дверца, исчезло без следа, словно его никогда и не было.

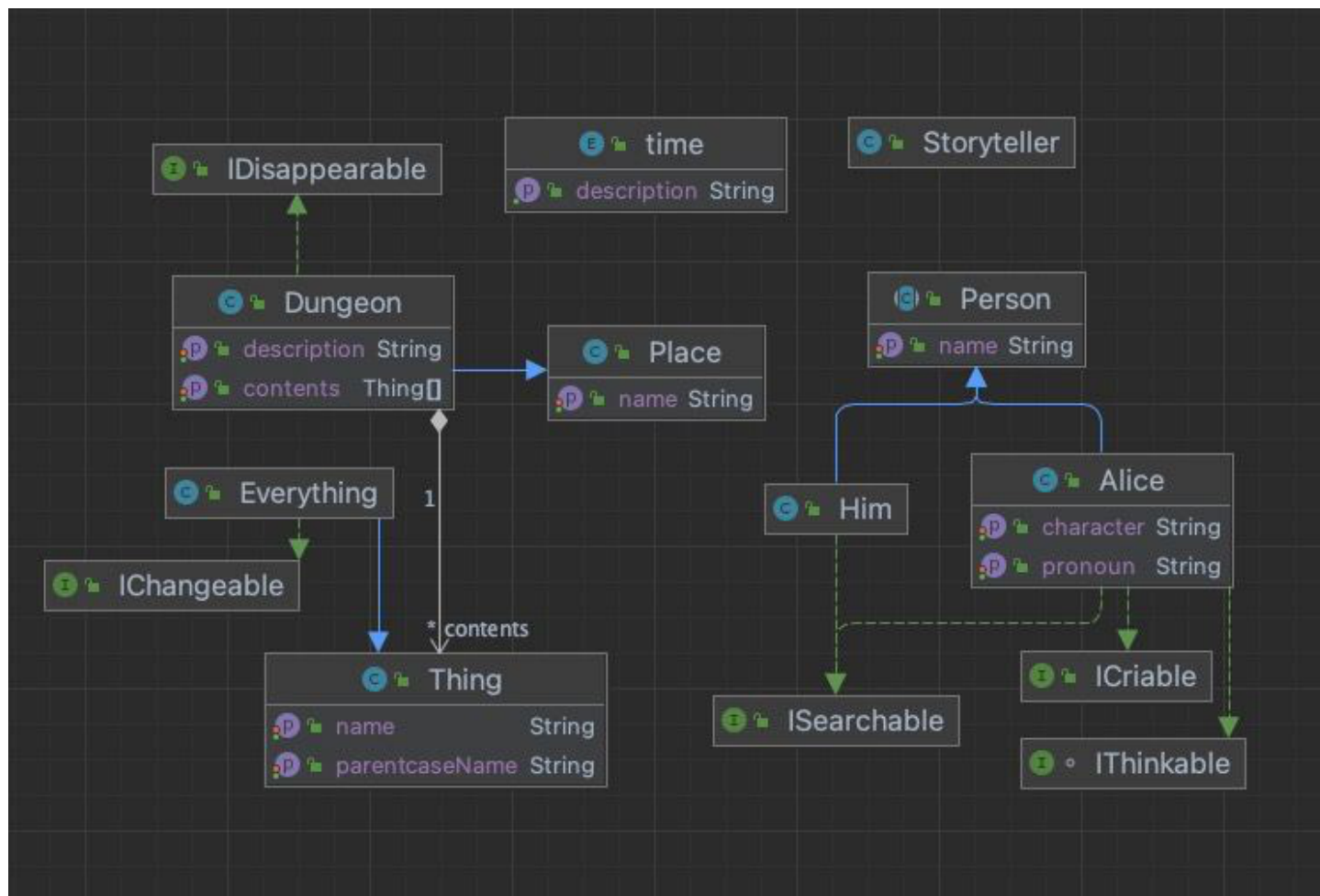
### Программа должна удовлетворять следующим требованиям:

1. Доработанная модель должна соответствовать [принципам SOLID](#).
2. Программа должна содержать как минимум два интерфейса и один абстрактный класс (номенклатура должна быть согласована с преподавателем).
3. В разработанных классах должны быть переопределены методы `equals()`, `toString()` и `hashCode()`.
4. Программа должна содержать как минимум один перечисляемый тип (`enum`).

### Порядок выполнения работы:

1. Доработать объектную модель приложения.
2. Перерисовать диаграмму классов в соответствии с внесёнными в модель изменениями.
3. Согласовать с преподавателем изменения, внесённые в модель.
4. Модифицировать программу в соответствии с внесёнными в модель изменениями.

## 2 Диаграмма классов



## 3 Исходный код программы

<https://github.com/Ne0Ment/ITMO-proga/blob/main/lab3/src/>



## 4 Результат выполнения

Алиса сразу сообразила, что он ищет веер и бальные перчатки и, как девочка очень добрая, Алиса немедленно принялась за поиски.

Но, ни веера, ни перчаток нигде не было видно, да, пожалуй, искать их было бесполезно: все вокруг совершенно переменялось с тех пор, как Алиса купалась в слезах.

Громадное подземелье, где стояли стеклянный столик и заветная дверца, исчезло без следа, словно его никогда и не было.

## 5 Вывод

Во время выполнения лабораторной работы я узнал о принципах SOLID и STUPID а также закрепил их используя язык Java.