

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет „Львівська політехніка”



**Звіт**  
**З Лабораторних робіт №2**  
**З навчальної дисципліни: “ Кросплатформені засоби програмування”**

Виконав:  
ст. гр. КІ-307  
Іваньчук О.Ю.  
Перевірив:  
Іванов Ю.С.

**Тема:** ознайомитися з процесом розробки класів та пакетів мовою Java.

**Код програми:**

```
package Ivanchyk_KI-307.Lab2;
```

```
import Ivanchyk_KI-307.Lab3.*;
```

```
import java.io.FileNotFoundException;
```

```
/**
```

```
 * Клас який містить статичний метод який являє собою точку входу в програму
```

```
 * @author Ivanchyk
```

```
 *
```

```
 */
```

```
public class StartClass {
```

```
    public static void main (String[] args) throws FileNotFoundException {
```

```
        System.out.print("-----lab 2-----\n");
```

```
        House MyHouse = new House("Shevchenka", 5 , 100);
```

```
        System.out.print("Вулиця: " + MyHouse.get_Street() + "\nКількість вікон: " +  
+ MyHouse.get_Num_Windows() + "\nКількість поверхів: " + MyHouse.get_Num_Floors() + "\n\n");
```

```
// -----lab 3-----
```

```
System.out.print("-----lab 3-----\n");
```

```
Office MyOffice= new Office(20);
```

```
MyOffice.set_Office(25);
```

```
}
```

```
}
```

```
package Ivanchyk_KI-307.Lab3;
```

```
import java.io.*;
```

```
/**
```

```
*
```

```
* Клас House реалізує програму описану в завданні для лабораторної роботи №3
```

```
*
```

```
* @author Ivanchyk
```

```
* @version 1.0
```

```
* @since version 1.0
```

```
*/
```

```
public class House {
```

```
    /** Поле вулиця розташування*/
```

```
    private String Street;
```

```
    /** Поле кількість поверхів*/
```

```
    private int Num_Floors;
```

```
    /** Поле кількість вікон*/
```

```
    private int Num_Windows;
```

```
/** Поле объекту файлу протоколу*/
```

```
File file_protocol;
```

```
PrintWriter fout;
```

```
/**Статичне поле номер объекта класу який був створений через конструктор */
```

```
private static int num_name = 0;
```

```
public House(String Street,int Num_Floors, int Num_Windows)throws FileNotFoundException {
```

```
    this.Street = Street;
```

```
    this.Num_Floors = Num_Floors;
```

```
    this.Num_Windows = Num_Windows;
```

```
    this.name_protocol();
```

```
}
```

```
public House() throws FileNotFoundException{
```

```
    Street = "Default Street";
```

```
    Num_Windows = 0;
```

```
    Num_Floors = 0;
```

```
    this.name_protocol();
```

```
}
```

```
/**
```

```
 * Метод який створює обек fout класу PrintWriter
```

```

    * @throws FileNotFoundException
    */
    private void name_protocol() throws FileNotFoundException{
        file_protocol = new File (Street + ".txt");
        fout = new PrintWriter (file_protocol);
    }

    /**
     * Метод для встановлення кількості вікон
     * @param Num_Windows - кількість вікон
     */
    public void set_Num_Windows (int Num_Windows) {
        this.Num_Windows = Num_Windows;

        System.out.print("Встановлено кількість вікон в будинку на вулиці " + Street + " : " +
Num_Windows + "\n");

        fout.print("Call -> set_Num_Windows (int Num_Windows) :: Встановлено кількість вікон: "
+ Num_Windows + "\n");
        fout.flush();
    }

    /**
     * Метод який повертає значення поля Num_Windows
     * @return - Num_Windows
     */

    public int get_Num_Windows() {
        fout.print("Call -> get_Num_Windows:: return Num_Windows(" + Num_Windows + ")\n");
        fout.flush();
        return Num_Windows;
    }

```

```
/**
```

```
 * Метод встановлює значення поля Street
```

```
 * @param Street - вулиця
```

```
 */
```

```
public void set_Street(String Street) {
```

```
    fout.print("Call -> set_Street(String Street):: Встановлено вулицю " + Street + "\n");
```

```
    System.out.print("Змінено вулицю " + this.Street + " на " + Street + "\n");
```

```
    this.Street = Street;
```

```
    fout.flush();
```

```
}
```

```
/**
```

```
 * Метод повертає значення поля Street
```

```
 * @return Street - вулиця
```

```
 */
```

```
public String get_Street() {
```

```
    fout.print("Call -> get_Street():: return Street (" + Street + ")\n");
```

```
    fout.flush();
```

```
    return Street;
```

```
}
```

```
/**
```

```
 * Метод встановлює значення поля Num_Floors
```

```
 * @param Num_Floors - кількість поверхів
```

```
 */
```

```
public void set_Num_Floors(int Num_Floors) {
```

```
    fout.print("Call -> set_Num_Floors(String Num_Floors):: Встановлено кількість поверхів: " + Num_Floors + "\n");
```

```
    this.Num_Floors = Num_Floors;
```

```
    fout.flush();
```

```
}
```

```

public int get_Num_Floors() {
    fout.print("Call -> get_Num_Floors(): return Num_Floors(" + Num_Floors + ")\n");
    fout.flush();
    return Num_Floors;
}

public void print_info() {

    System.out.print("Вулиця: " + Street + "\n Кількість вікон: " + Num_Windows + "\nКількість
поверхів: " + Num_Floors + "\n\n");

    fout.print("Call -> print_info()");
    fout.flush();

}
}Результат виконання програми:

```

```

-----lab 3-----
Вулиця: Shevchenka
Кількість вікон: 100
Кількість поверхів: 5

```

### Висновок

У цій лабораторній роботі я ознайомився з процесом розробки класів та пакетів мовою Java.