# МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ НАЦІОНАЛЬНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ "ЛЬВІВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА"

# Кафедра систем штучного інтелекту



# Лабораторна робота N2

3 дисципліни

«Алгоритмізація та програмування»

Виконав:

Студент групи КН-108

Жеребецький Олег

Викладач:

Грабовська Н.Р.

### 1.1 Розробник

Жеребецький Олег, КН-108, номер варіанту індивідуального завдання – 11.

#### Мета

- Набуття навичок розробки власних контейнерів.
- Використання ітераторів.
- Тривале зберігання та відновлення стану об'єктів.
- Ознайомлення з принципами серіалізації/десеріалізації об'єктів.
- Використання бібліотек класів користувача.

#### Вимоги

- 1. Розробити клас-контейнер, що ітерується для збереження початкових даних Вашого варіанту завдання з попередньої роботи (Прикладні задачі. Список з 1-15 варіантів) у вигляді масиву рядків з можливістю додавання, видалення і зміни елементів.
- 2. В контейнері реалізувати та продемонструвати наступні методи:
- String toString() повертає вміст контейнера у вигляді рядка;
- o void add(String string) додає вказаний елемент до кінця контейнеру;
- void clear() видаляє всі елементи з контейнеру;
- о boolean remove(String string) видаляє перший випадок вказаного елемента з контейнера;
- о Object[] toArray() повертає масив, що містить всі елементи у контейнері;
- о int size() повертає кількість елементів у контейнері; о boolean contains(String string) повертає true , якщо контейнер містить вказаний елемент;
- о boolean containsAll(Container container) повертає true , якщо контейнер містить всі елементи з зазначеного у параметрах;

- о public Iterator<String> iterator() повертає ітератор відповідно до Interface Iterator відповідно до Interface Iterator реалізувати методи:
- o public boolean hasNext();
- o public String next();
- o public void remove().
- 4. Продемонструвати роботу ітератора за допомогою циклів while и for each

.

- 5. Забороняється використання контейнерів (колекцій) і алгоритмів з Java Collections Framework.
- 6. Реалізувати і продемонструвати тривале зберігання/відновлення розробленого контейнера за допомогою серіалізації/десеріалізації.
- 7. Обмінятися відкомпільованим (без початкового коду) службовим класом (Utility Class) рішення одного варіанту задачі (Прикладні задачі. Список з 1-15 варіантів) з сусіднім номером. 1 міняється з 2, 2 з 3, 3 з 4, 4 з 5 і т.д. Останній, 15 міняється з 1 варіантом і далі аналогічно.
- 8. Продемонструвати послідовну та вибіркову обробку елементів розробленого контейнера за допомогою власного і отриманого за обміном службового класу.
- 9. Реалізувати та продемонструвати порівняння, сортування та пошук елементів у контейнері.
- 10. Розробити консольну програму та забезпечити діалоговий режим роботи з користувачем для демонстрації та тестування рішення.

#### 1.2 Задача

Реалізувати контейнер для даних першої лабораторної та можливість сереіалізації та десеріалізації.

#### 2 Опис програми

Дана розроблена програма дозволяє занести у файл дані, які згодом можна буде звідти видобути. А також вносити декілька даних за рахунок контейнера та ітерації.

#### 2.1 Засоби ООП

Для виконання завдання були перезаписані абстрактні класи ітератора. Та використані для обробки дій з контейнером.

## 2.2 Ієрархія та структура класів

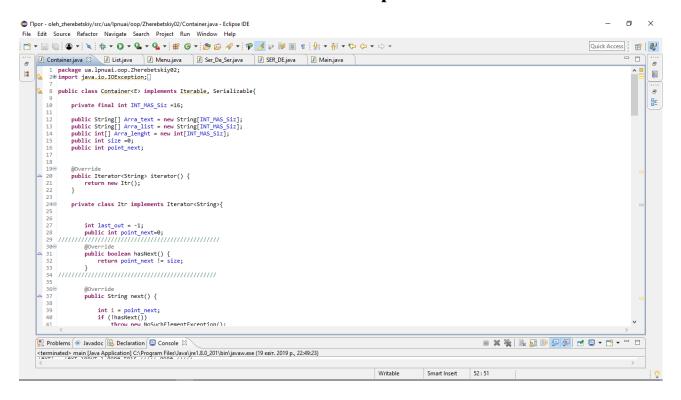
- 1. Клас Main, який містить 1 функцію main.
- 2. Клас Conteiner саме контейнер зі своїми методами для запису даних та їх виделення та виводу і обігу розміру даних + описаний окремо клас ітератора з оверайднутими методами некст та хезнекст.
- 3. Клас Ser\_De\_Ser клас щоб перевести дані у формат серіалізації та навпаки.
- 4. Клас SER\_DE клас уже для серіалізації та десеріалізації, тобто роботі з файлом.
- 5. Клас List клас для виконання роботи то вводу даних узгоджених із завданням у першій лабораторній.
- 6. Клас Menu для обробки даних введених з консолі для розпізнавання команд з консолі та розпізнавання дебагу та допомоги при потребі.

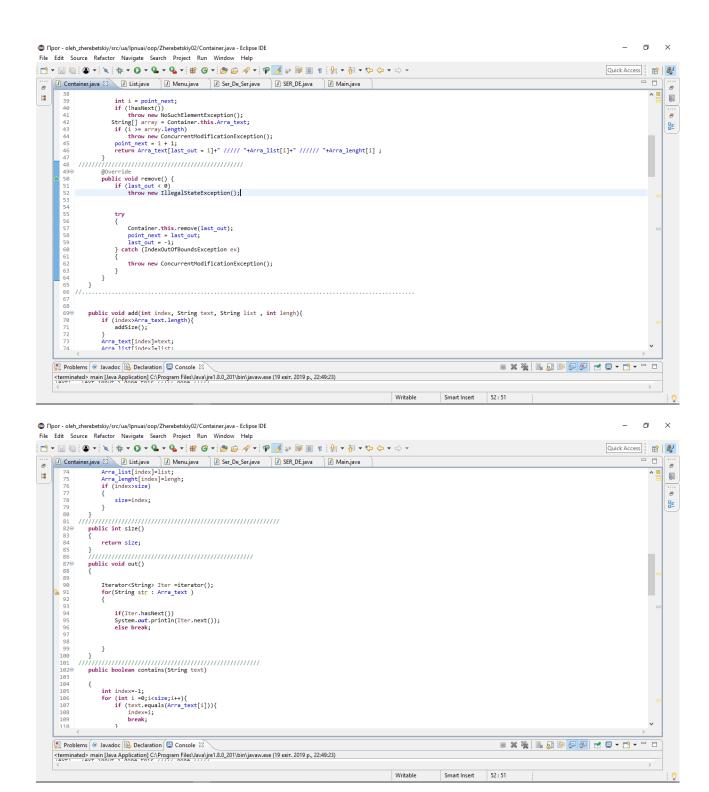
### 2.3 Найважливіші фрагменти коду

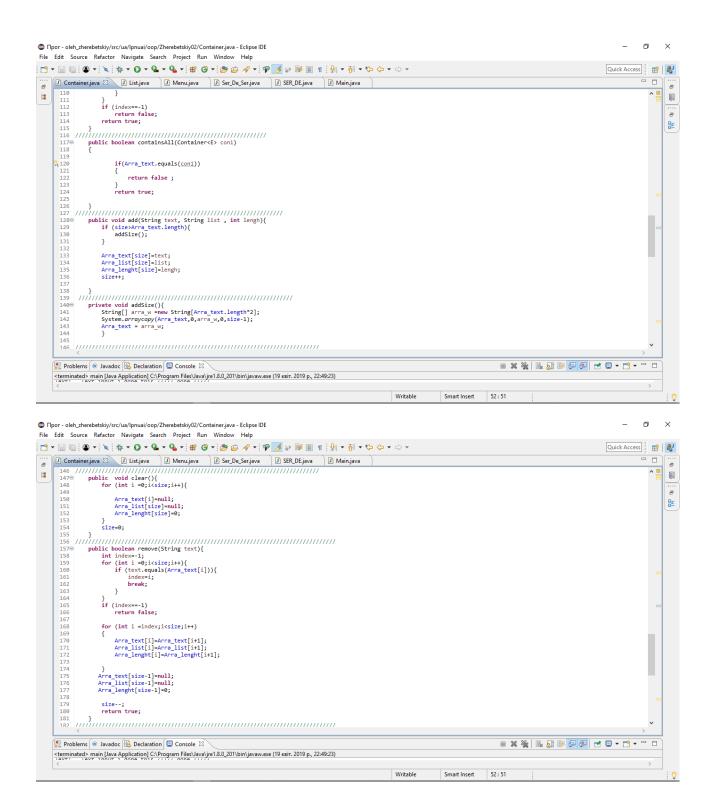
Серіалізація та десеріалізація

```
package ua.lpnuai.oop.Zherebetskiy02;
import java.io.FileInputStream;[]
public class SER_DE {
public static void serre(String data_s) throws IOException {
       FileOutputStream outputStream = new FileOutputStream("C:\\Users\\User\\Desktop\\save.ser");
       ObjectOutputStream objectOutputStream = new ObjectOutputStream(outputStream);
       Ser_De_Ser save = new Ser_De_Ser();
       save.setdata_sInfo(data_s);
       objectOutputStream.writeObject(save);
       objectOutputStream.close();
        public static String deserr() throws IOException, ClassNotFoundException {
              FileInputStream fileInputStream = new FileInputStream("C:\\User\\Desktop\\save.ser");
              @SuppressWarnings("resource")
           ObjectInputStream objectInputStream = new ObjectInputStream(fileInputStream);
             Ser_De_Ser saved = (Ser_De_Ser ) objectInputStream.readObject();
              return saved.toString();
          }
```

### Контейнер







# Робота в консолі

```
Con sol comand: -a
Input text: Text input i do this
Input line: done
Word lenght: 2
Con sol comand:
               -ca
               -sf
Con sol comand:
. .
Con sol comand:
               -of
Text input i do this //// done ///// 2
. .
                  -oc
Con sol comand:
Text input i do this //// done ///// 2
Text input i do this //// done ///// 2 //// ///// 0
Con sol comand:
                   -05
Text input i do this //// done ///// 2Text input i do this //// done ///// 2 ///// 0//// 0
Con sol comand: -cl
.
Con sol comand:
                 -05
Con sol comand:
                     -sz
0
. .
Con sol comand:
                   -d
Text: Text input i do this //// done ///// 2
Con sol comand:
Text: Text input i do this //// done ///// 2
List: done
Word lenght: 2
..
Con sol comand:
Add to text end sign (+" \0")
Veriable for moveing srought ( i = 0 ), word length (numl = 0), calculation mod point = 0
noint 1 numl 1
```

```
<terminated> main [Java Application] C:\Program Files\Java\jre1.8.0
        Text input i done this //// done ////
        Text input i done this //// done /////
Text:
        Text input i done this //// done /////
Text:
numl:
        0
                End of word
i:
        39
                -char number
                numl: 1
point: 1
i:
        40
                -char number
                End of word)
point: 0
        Text input i done this //// done ///// 2
Text:
        Text input i done this //// done ///// 2
Text:
numl:
                End of word
        0
i:
        41
               -char number
Work done!
        Text input i done this //// done ///// 2
Text:
        done
List:
Word lenght:
                2
.
Con sol comand:
```

## 3. Варіанти використання

Дана програма може використовуватись для багаторазової обробки різних текстів щодо виправлення неправильних слів певної довжини на інші.

# ВИСНОВКИ

У ході роботи розвинулись навички написання серіалізації та десеріалізації а також розуміння ітератора та for each. Також реалізований контейнер накопичення декількох даних + можливість команд з боку користувача.