

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Львівська політехніка»

Кафедра систем штучного інтелекту



Лабораторна робота №3

На тему:

« Класи, Блоки, Об'єкти »

з курсу:

« Об'єктно-орієнтоване програмування »

Виконав:

ст. гр. КН-110

Грицик Остап

Прийняв:

Старший викладач

Гасько Р. Т.

Львів – 2018 р.

Лабораторна робота № 3

Тема роботи: класи, блоки, об'єкти та особливості їх використання.

Мета роботи: освоїти особливості використання класів.

Приклад виконання

Тест 3

(5/5 балів)

1. Що виведе на екран наступний фрагмент коду?

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: елементи списку повинні мати номери починаючи з нуля!

```
1 package com.tasks3.linkedlist;
2
3 public class LinkedList {
4     //
5     private Node head, tail;
6     private int size = 0;
7
8     public LinkedList() {
9
10    }
11
12    public void add(Integer data) {
13
14        Node node = new Node();
15        node.setData(data);
16        if (tail == null) {
```

Правильно

```
1 package com.tasks3.carddeck;
2
3 import java.util.Arrays;
4 import java.util.Objects;
5 import java.util.Comparator;
6 import java.util.Random;
7
8 public class Deck {
9
10    public Card[] cardArr = new Card[36];
11    private int remain = 36;
12
13    public Deck() {
14        int k = 0;
15        for(int i = 0; i < Suit.values.length; i++) {
16            for(int j = 0; j < Rank.values.length; j++) {
```

Правильно

```
1 package com.tasks3.fibonacci;
2
3 public class Fibonacci
4 {
5     public long getNumber(int position){
6         if (position <= 0) {
7             return -1;
8         }
9         if (position == 1 || position == 2) {
10             return 1;
11         }
12         return getNumber(position - 1) + getNumber(position - 2);
13     }
14 }
```

Правильно

Висновок: я освоїв особливості використання класів та блоків.