

Федеральное агентство связи  
Уральский технический институт связи и информатики (филиал)  
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения  
высшего образования «Сибирский государственный университет  
телекоммуникаций и информатики» в г. Екатеринбурге  
(УрТИСИ СибГУТИ)

**Современные технологии программирования**

Отчет  
по практической работе  
Задание 2

Выполнил:  
ст. группы МИТЕ-01  
Чудская В.А.  
Проверил:  
Панов М.А.

Екатеринбург, 2021

## Задача «Поработайте компилятором»

А) Данная программа не сможет скомпилироваться по причине обращения к методам/свойствам класса *TapeDeck*, необъявленной переменной *t*. Что бы программа могла успешно скомпилироваться, необходимо добавить в нее строчку, где бы переменная *t* объявлялась как новый экземпляр класса *TapeDeck*.

```
package Lab2;

/**
 * TapeDeckTestDrive
 */
public class TapeDeckTestDrive {

    public static void main(String[] args) {

        // TapeDeck t = new TapeDeck();
        t.canRecord = true;
        t.playOut();

        if (t.canRecord) {
            t.recordTape();
        }

    }

}

/**
 * TapeDeck
 */
class TapeDeck {

    boolean canRecord = false;

    void playOut() {
        System.out.println("Пленка проигрывается");
    }

    void recordTape() {
        System.out.println("Идет запись на пленку");
    }

}
```

Б) Данная программа не сможет скомпилироваться по причине обращения к необъявленному методу *playDVD()* класса *DVDPlayer*. Что бы

программа могла скомпилироваться, следует объявить *playDVD()* метод в классе *DVDPlayer*, либо удалить из программы строчку вызова этого метода.

```
package Lab2;
/**
 * DVDtapeTestDrive
 */
public class DVDPlayerTestDrive {
    public static void main(String[] args) {

        DVDPlayer d = new DVDPlayer();
        d.canRecord = true;
        // d.playDVD();

        if (d.canRecord) {
            d.recordDVD();
        }

    }
}

/**
 * DVDPlayer
 */
class DVDPlayer {

    boolean canRecord = false;

    void recordDVD() {
        System.out.println("Идет запись ДВД");
    }
}
```

## Задача «Магнитики с кодом»

### Листинг:

```
package Lab2;

public class DrumKitTestDrive {

    public static void main(String[] args) {

        DrumKit d = new DrumKit();

        if (d.snare) {
            d.playSnare();
        }
        d.playToHat();
    }

    class DrumKit {

        boolean topHat = true;
        boolean snare = true;

        void playToHat() {
            System.out.println("Динь динь ди-динь");
        }

        void playSnare() {
            System.out.println("Бах бах ба-бах");
        }

    }
}
```

### Результат:

```
Бах бах ба-бах
Динь динь ди-динь
```

## Задача «Бассейн»

### Листинг:

```
package Lab2;

public class EchoTestDrive {
    public static void main(String[] args) {

        Echo e1 = new Echo();
        Echo e2 = new Echo();

        int x = 0;

        while (x<4) {
            e1.Hello();

            e1.count+=1;
            if (x>0) {
                e2.count+= 1;
            }
            if (x>1) {
                e2.count+=e1.count;
            }
            x+=1;
        }

        System.out.println(e2.count);
    }
}

class Echo {

    int count = 0;

    void Hello () {
        System.out.println("Привееееееет...");
    }
}
```

### Результат:

Привееееет...

Привееееет...

Привееееет...

Привееееет...

10