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 проигрываеться");

    }

    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:



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("ПРивеееееет...");

    }

}

Результат:

