



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технологический университет «СТАНКИН»
(ФГБОУ ВО «МГТУ «СТАНКИН»)

**Институт информационных
технологий**

**Кафедра управления и информатики в
технических системах**

Отчёт о выполненной лабораторной работе № 1
по дисциплине «Прикладное программирование»

Проверил: Старший преподаватель каф. УИТС Левченко А.Н.

Выполнил: студент гр. ИДБ-22-10 Наумов Д.А.

Москва 2023

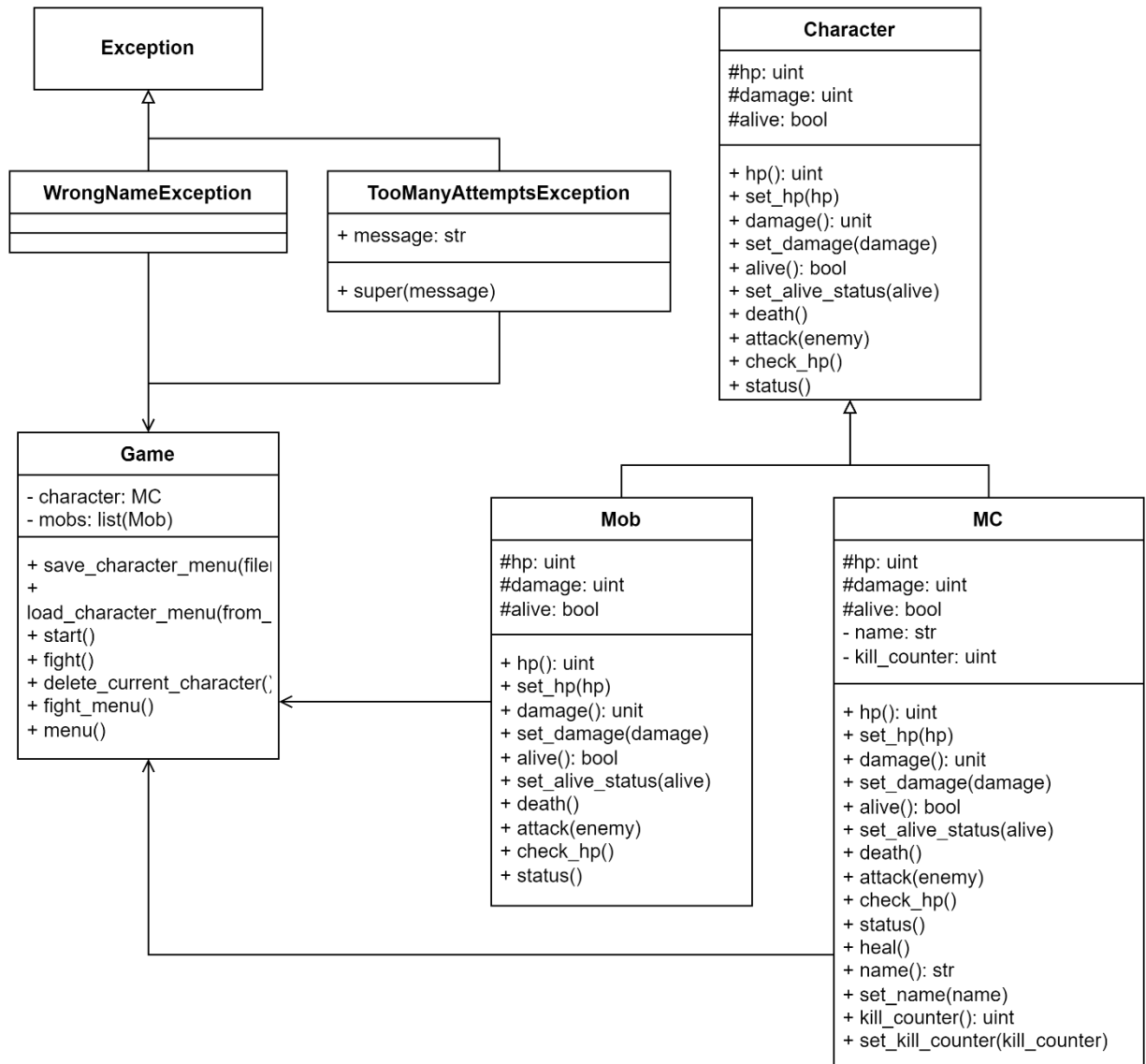
Оглавление

Тема:	2
Диаграмма классов	2
Ссылка на код (GitHub)	2
Данные	3
JSON	3
XML	4

Тема:

Для выполнения лабораторной работы я выбрал в качестве своей предметной области Игрового персонажа.

Диаграмма классов

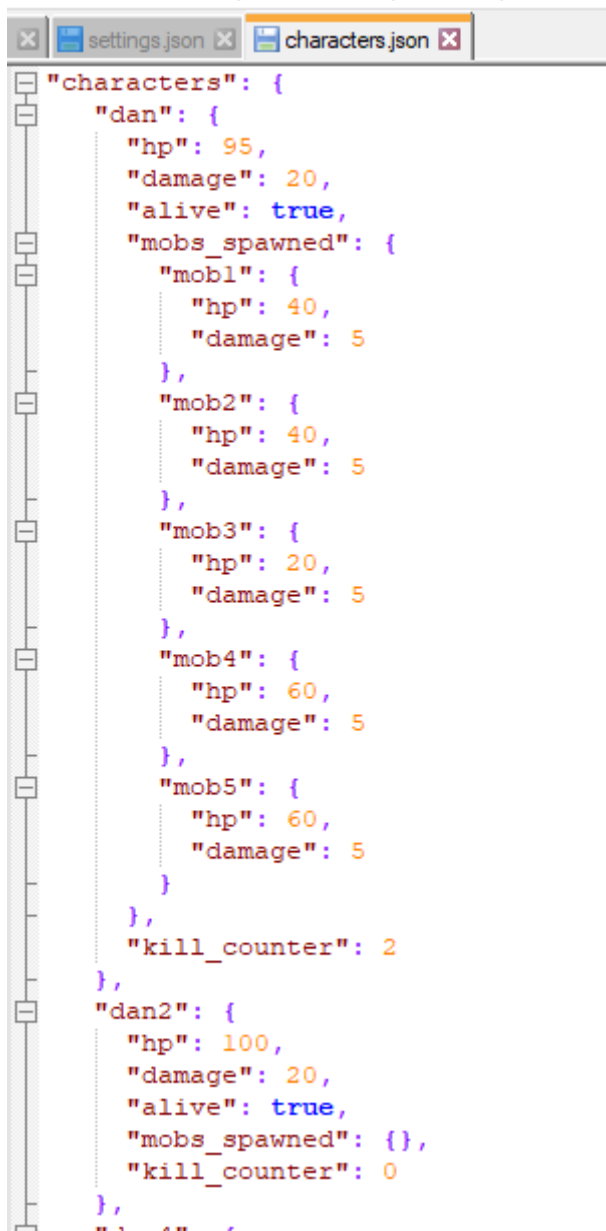


Ссылка на код (GitHub)

<https://github.com/imMonkaS/Applied-Programming1>

Данные

JSON



```

{
  "characters": {
    "dan": {
      "hp": 95,
      "damage": 20,
      "alive": true,
      "mobs_spawned": {
        "mob1": {
          "hp": 40,
          "damage": 5
        },
        "mob2": {
          "hp": 40,
          "damage": 5
        },
        "mob3": {
          "hp": 20,
          "damage": 5
        },
        "mob4": {
          "hp": 60,
          "damage": 5
        },
        "mob5": {
          "hp": 60,
          "damage": 5
        }
      },
      "kill_counter": 2
    },
    "dan2": {
      "hp": 100,
      "damage": 20,
      "alive": true,
      "mobs_spawned": {},
      "kill_counter": 0
    }
  }
}
```

XML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<root>
  <characters>
    <dan>
      <alive>true</alive>
      <damage>20</damage>
      <hp>95</hp>
      <kill_counter>2</kill_counter>
      <mobs_spawned>
        <mob1>
          <damage>5</damage>
          <hp>40</hp>
        </mob1>
        <mob2>
          <damage>5</damage>
          <hp>40</hp>
        </mob2>
        <mob3>
          <damage>5</damage>
          <hp>20</hp>
        </mob3>
        <mob4>
          <damage>5</damage>
          <hp>60</hp>
        </mob4>
        <mob5>
          <damage>5</damage>
          <hp>60</hp>
        </mob5>
      </mobs_spawned>
    </dan>
    <dan2>
      <alive>true</alive>
      <damage>20</damage>
      <hp>100</hp>
      <kill_counter>0</kill_counter>
      <mobs_spawned />
    </dan2>
    <dan4>
      <alive>true</alive>
      <damage>20</damage>
      <hp>90</hp>
      <kill_counter>0</kill_counter>
```