**Информатика**

**Лабораторная работа №3**

**Вариант 76816**

Выполнил:

Полуянов Игорь Андреевич

Группа Р3110

Преподаватель:

Мустафаева А.

## Задание

В соответствии с выданным вариантом на основе предложенного текстового отрывка из литературного произведения создать объектную модель реального или воображаемого мира, описываемого данным текстом. Должны быть выделены основные персонажи и предметы со свойственным им состоянием и поведением. На основе модели написать программу на языке Java.

**Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:**

Мои дни проходили теперь в вечной тревоге. Я был уверен, что рано или поздно мне не миновать лап этих безжалостных зверей, и, когда какое нибудь неотложное дело выгоняло меня из моей норы, я совершал свой путь с величайшими предосторожностями и поминутно озирался кругом. Вот когда я оценил удобство иметь домашний скот: моя мысль держать коз в загонах была поистине счастливая мысль. Стрелять я не смел, особенно в той стороне острова, где обыкновенно высаживались дикари: я боялся всполошить их своими выстрелами, потому что если бы они на этот раз убежали от меня, то, наверное, явились бы снова через несколько дней уже на двухстах или трехстах лодках, и я знал, что меня тогда ожидало. Но, как уже сказано, только через год и три месяца я снова увидел дикарей, о чем я вскоре расскажу. Возможно, впрочем, что дикари не раз побывали на острове в течение этого года, но должно быть они никогда не оставались надолго, во всяком случае я их не видел; но в мае двадцать четвертого года моего пребывания на острове (как выходило по моим вычислениям) у меня произошла замечательная встреча с ними, о чем в своем месте.

## Диаграмма классов

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Мультимедийное программное обеспечение, программное обеспечение

Автоматически созданное описание

## Исходный код

Ссылка: [ITMO/lab3 at main · PoluyanbIch/ITMO (github.com)](https://github.com/PoluyanbIch/ITMO/tree/main/lab2)

## Выводы

Во время выполнения работы я научился пользоваться записями, перечислениями, абстрактными классами и интерфейсами.