МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Ордена трудового Красного Знамени федеральное государственное бюджетное

образовательное учреждение высшего образования «Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра Математическая кибернетика и информационные технологии

Лабораторная работа №2 Объектно-ориентированное программирование

Выполнил: студент группы ____<u>БВТ2402</u>___

Голиков Михаил Вячеславович

Руководитель: Мосева Марина Сергеевна

Цель работы

Цель данной лабораторной работы — освоить основные концепции объектно-ориентированного программирования на языке Java: абстракция, инкапсуляция, наследование и полиморфизм. В рамках работы реализуются классы, демонстрирующие данные принципы.

Индивидуальное задание

Реализовать абстрактный класс Figure с полями цвета и координат, а также абстрактным методом volume(). Создать три класса-наследника: Sphere, Parallelepiped и Cylinder. В классах реализовать методы доступа (геттеры и сеттеры), а также переопределить метод getInfo() для вывода информации об объектах.

Основная часть

Задание 1. Вариант 6

В ходе работы были реализованы три класса:

- 1. Sphere класс сферы, переопределяющий метод volume().
- 2. Parallelepiped класс параллелепипеда с параметрами длины, ширины и высоты.
- 3. Cylinder класс цилиндра с параметрами радиуса и высоты.

```
package Lab_2;
import java.lang.Math;

// абстракция
abstract class Figure{

private String color;
private double corX;
private double corY;
abstract double volume();

private static int countObjectsCreated = 0;

//-----// конструктор
public Figure(String color, double corX, double corY) {
    this.color=color;
    this.corX=corX;
```

```
this.corY=corY;
Black");
    public void setCorX(double corX) {
       this.corX=corX;
        System.out.println("color: " + this.color);
class Sphere extends Figure{
```

```
class Parallelepiped extends Figure{
         this.length = length;
this.width = width;
         super();
    public void setLength(double length) {
```

```
System.out.println("length: " + this.length);
   System.out.println("width: " + this.width);
   System.out.println("height: " + this.height);
@Override
```

```
System.out.println("height: " + this.height);
public class Var6 {
   public static void main(String[] args) {
        Sphere sphere = new Sphere();
        System.out.println("Before changes ----");
        sphere.setRadius(-15.0);
        sphere.setCorY(20.0);
        String sphereColor = sphere.getColor();
        if (sphereColor.equals("None")){
        sphere.getInfo();
        System.out.println("volume: " + sphere.volume());
        Parallelepiped box = new Parallelepiped("Red", 1.0, 2.0, 3.0, 4.0,
        System.out.println("For Cylinder ----");
        System.out.println("volume: " + cyl.volume() + '\n');
```

```
G 🔳 🔯 🙆 :
    C:\Users\proto\.jdks\openjdk-25\bin\java.exe "-javaagent:
    Before changes -----
    color: None
    corX: 0.0
<u>=</u> <u>↓</u>
    corY: 0.0
    radius: 0.0
    No black figures allowed! Do not use color - Black
⑪
    After changes -----
    color: Pink
    corX: 10.0
    corY: 20.0
    radius: 15.0
    volume: 706.8583470577034
    For Parallelepiped -----
    color: Red
    corX: 1.0
    corY: 2.0
    length: 3.0
    width: 4.0
    height: 5.0
    volume: 60.0
    For Cylinder -----
    color: Blue
    corX: 2.0
    corY: 3.0
    radius: 5.0
    height: 10.0
    volume: 785.3981633974483
    countObjectsCreated: 3
    countObjectsCreated: 3
```

Элемент 2 — Пример вывода программы

Заключение

В ходе выполнения лабораторной работы были реализованы классы для трёх фигур с использованием основных принципов ООП. Были изучены перегрузка и переопределение методов, работа с абстрактными классами и

инкапсуляцией. Получен практический опыт разработки объектноориентированных программ на Java.

Github: <u>https://github.com/Prototype721/Java</u>