

Звіт

Лабораторна робота 4. Інтерактивні консольні програми для платформи Java SE

Мета роботи: реалізація діалогового режиму роботи з користувачем в консольних програмах мовою Java.

ВИМОГИ

- 1) Використовуючи програму рішення завдання лабораторної роботи №3, відповідно до прикладної задачі забезпечити обробку команд користувача у вигляді текстового меню:
 - введення даних;
 - перегляд даних;
 - виконання обчислень;
 - відображення результату;
 - завершення програми і т.д.
- 2) Забезпечити обробку параметрів командного рядка для визначення режиму роботи програми:
 - параметр "-h" чи "-help": відображається інформація про автора програми, призначення (індивідуальне завдання), детальний опис режимів роботи (пунктів меню та параметрів командного рядка);
 - параметр "-d" чи "-debug": в процесі роботи програми відображаються додаткові дані, що полегшують налагодження та перевірку працездатності програми: діагностичні повідомлення, проміжні значення змінних, значення тимчасових змінних та ін.

1.1. Розробник: Момот Роман Євгенійович, КІТ119-а, варіант №14..

2. ОПИС ПРОГРАМИ

2.1. Засоби ООП: клас, метод класу, поле класу.

2.2. Ієрархія та структура класів: один публічний клас Main з двома методами та п'ятьма полями та клас HelperClass з трьома методами.

2.3. Важливі фрагменти програми:

```
public static void main(String[] args) {  
    for(String str: args)  
    {
```

```

        if(str.equals("-h") || str.equals("-help")) help.HelpInfo();
        if(str.equals("-d") || str.equals("-debug")) debugFlag = true;
    }
    Main.menu();
}
static void task()
{
    String endOfWord = "b";
    System.out.print("\nProcessed text: ");
    help.OutputProcessedText(text);
    System.out.println( );
    int lengthOfInsertedText = insertedText.length();

    if(debugFlag)
    {
        System.out.println("Length of processed text: " + text.length());
        System.out.println("Length of inserted text: " +
insertedText.length());
        System.out.print("\n\n");
    }

    int index = 0;
    for (int i = 0; i >= 0; i++)
    {
        index = text.indexOf(endOfWord, index+1);
        if(index == -1)
        {
            i=-2;

```

```

        if(debugFlag) System.out.println("No more matches to insert
text.");
    }
    else
    {
        index++;

        if(text.charAt(index) == ' ' || text.charAt(index) == '.' ||
text.charAt(index) == ',' || text.charAt(index) == '!' || text.charAt(index) == ':'||
text.charAt(index) == ';' || text.charAt(index) == '?')
        {
            if(debugFlag) System.out.println("Index of place to insert: "
+ index);

            text.insert(index,insertedText);
            index += lengthOfInsertedText;
        }
    }

    if(debugFlag) System.out.print("Text in progress: " + text + "\n\n");

}

System.out.print("Result:\t\t");
help.OutputProcessedText(text);
}

```

Висновки

При виконанні даної лабораторної роботи було набуто практичного досвіду роботи з інтерактивними консольними програмами для платформи Java SE.

Програма протестована, виконується без помилок.