Міністерство освіти і науки України

Національний університет "Львівська політехніка" Кафедра "Електронних обчислювальних машин"



Звіт

з лабораторної роботи №3

3 дисципліни: «Кросплатформенні засоби

програмування»

Варіант 24

Виконав:ст.гр.КІ-34

Шкраба Р. I.

Прийняв

•

Іванов Ю.С.

Мета: ознайомитися з процесом розробки класів та пакетів мовою Java.

Завдання:

Написати та налагодити програму на мові Java, що реалізує у вигляді класу предметну область згідно варіанту. Програма має задовольняти наступним вимогам:

- програма має розміщуватися в пакеті Група.Прізвище.Lab3;
- клас має містити мінімум 3 поля, що є об'єктами класів, які описують складові частини предметної області;
- клас має містити кілька конструкторів та мінімум 10 методів;
- для тестування і демонстрації роботи розробленого класу розробити класдрайвер;
- методи класу мають вести протокол своєї діяльності, що записується у файл;
- розробити механізм коректного завершення роботи з файлом (не надіятися на метод finalize());
- програма має володіти коментарями, які дозволять автоматично згенерувати документацію до розробленого пакету.
- 2. Автоматично згенерувати документацію до розробленого пакету.
- 3. Скласти звіт про виконану роботу з приведенням тексту програми, результату її виконання та фрагменту згенерованої документації.

Варіант: 24

24. Спорядження альпініста

Лістинг програми:

```
package lab3_Shkraba_ki34;
public class Piolet
{
    private String brand;
    private double length;

    public Piolet(String brand, double length) {
        this.brand = brand;
        this.length = length;
    }

    public String getBrand() {
        return brand;
    }

    public void setBrand(String brand) {
        this.brand = brand;
    }

    public double getLength() {
        return length;
    }
}
```

```
public String toString() {
package lab3_Shkraba_ki34;
public class Grapnel
   public Grapnel(double maxWeight, double length) {
   public double getMaxWeight() {
   public double getLength() {
   public void setLength(double length) {
   public String toString() {
```

```
* @param fileName
    private Logger(String fileName)
        this.fileName = fileName;
        File loggerFile = null;
            fout = new FileWriter(loggerFile, true);
e.getMessage());
                fout.close();
    public void log(String massege)
 .getMessage());
```

```
System.exit(1);
    * @param fileName
   public static Logger getLogger(String fileName)
   public static Logger getLogger()
backage lab3 Shkraba ki34;
   public Rope(double length, double thickness)
   public double getLength() {
   public void setLength(double length) {
```

```
public String toString() {
 * @version 1.0
public class Mountaineering Equipment
     * @param grapnel
     * @param piolet
     * @param rope
     * @param brand
     * @param price
String brand, double price) {
       this.rope = rope;
     * @param length
      @param weight
```

```
public void IsEquipmentHoldUp(double weight)
public Grapnel getGrapnel() {
public Piolet getPiolet() {
public Rope getRope() {
public void setRope(Rope rope) {
   this.rope = rope;
public void setBrand(String brand) {
public double getPrice() {
public String toString() {
```

ackage lab3 Shkraba ki34;

```
Equipment don't hold up you
You have enough rope to throw hook
MountaineeringEquipment:
grapnel = Grapnel{ maxWeight = 121.3, length = 45.0}
piolet = Piolet{ brand = 'Brand', length = 32.1}
rope = Rope{ length = 37.4, thickness = 2.0}
brand = 'New Brand'
price = 4500.0

Process finished with exit code 0
```

Висновок: виконавши цю лабораторну роботу, я ознайомився з процесом розробки класів та пакетів мовою Java.