Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«**Санкт-Петербургский национальный исследовательский**

**Университет ИТМО»**

**Факультет программной инженерии и компьютерной техники.**

**Дисциплина: Программирование**

**Лабораторная работа №3**

**Вариант 986**

Выполнил: Пожарский Семён

Группа: Р3130

Принимающий работу: Письмак Алексей Евгеньевич

2023г.

Санкт-Петербург г.

# Задание

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

Она была набита маленькими аккуратными бутербродиками, завернутыми в шелковистую бумагу, в каждом свертке по два, с самым разным содержимым. Муми-тролль сложил бутербродики рядом один к одному, но есть ему не хотелось. Вдруг он увидел надписи на свертках: их сделала мама. На каждом из них стояло либо "Сыр", либо "Только с маслом", либо "Дорогая колбаса", либо "С добрым утром!". На последнем мама написала: "Это от папы". В свертке оказалась банка крабов, которую папа берег с весны.

# Диаграмма классов объектной модели

# Исходный код программы

Исходный код программы на GitHub: <https://github.com/SemPozh/laba3_proga>

# Результат работы программы

Она была наполнена маленькими аккуратными бутербродиками, завернутыми в шелковистую бумагу, в каждом свертке по 2, с совершенно разным содержимым.

Муми-тролль сложил бутербродики рядом один к одному, но есть ему не хотелось.

Вдруг Он увидел надписи: их сделала мама.

На каждом из них либо "Сыр", либо "Только с маслом", либо "Дороая колбаса", либо "С добрым утром!".

На последнем мама написала : "Это от папы".

В свертке оказалась банка крабов, которую папа берег с весны.

# Выводы

В ходе выполнения лабораторной работы я на практике узнал, как правильно выстраивать структуру классов своей программы, познакомился с принципами SOLID, разобрался в том, что такое интерфейсы и абстрактные классы, как их использовать. Эти и другие навыки незаменимы в работе Java разработчика.