



Факультет программной инженерной и компьютерной техники

Программирование

Лабораторная работа №4

Вариант 1353

Преподаватель: Бойко Владислав Алексеевич

Выполнил: Альхимович Арсений Дмитриевич

Р3110

Санкт-Петербург, 2023

| | |
|----------------------------------|---|
| Условие | 2 |
| Диаграмма классов | 2 |
| Исходный код программы | 3 |
| Результат работы программы | 3 |
| Вывод | 3 |

Условие

Доработать программу из [лабораторной работы #3](#), обновив реализацию объектной модели в соответствии с новой версией описания предметной области.

Лабораторная работа #4

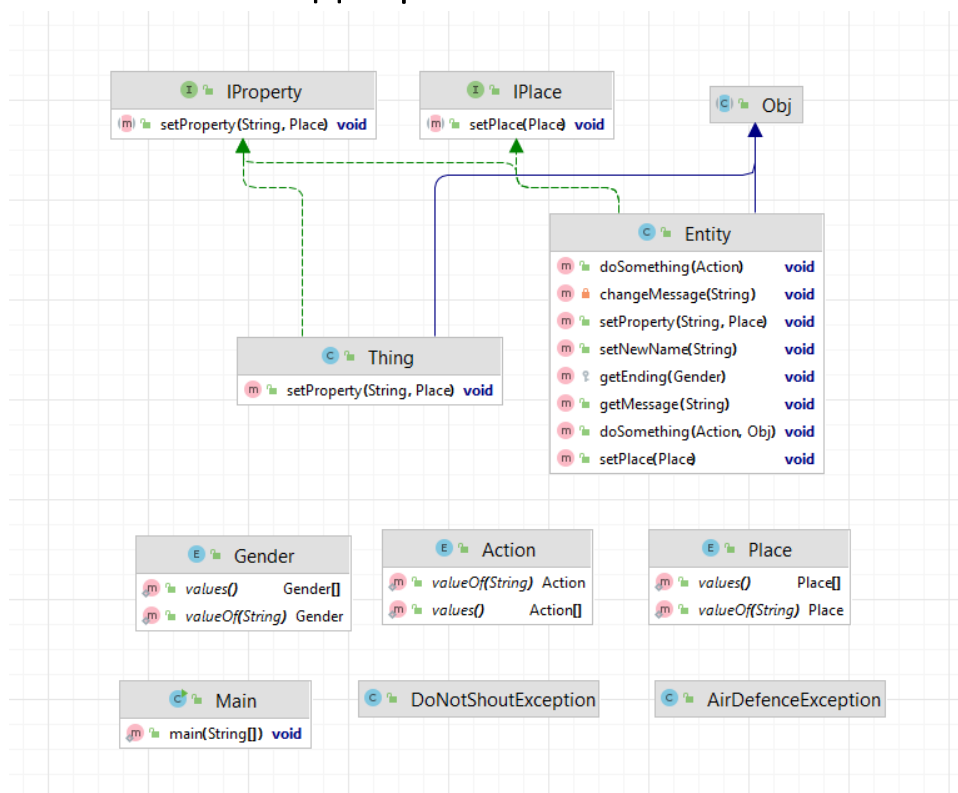
Доработать программу из лабораторной работы #3, обновив реализацию объектной модели в соответствии с новой версией описания предметной области.

Введите вариант: 1353

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

Карлсон фыркнул, и брызги шоколада обдали все вокруг. Впрочем, времени для упреждений в устном счете у них все равно не оказалось, потому что именно в этот момент раздался долгий звонок в дверь. Малыш сообразил, что это может быть только дядя Юриус, и со всем ним кинулся открывать. Ему очень хотелось встретить дядю Юриуса одному — он считал, что Карлсон может спокойно полежать это время в постели. Но Карлсон так не считал. Он уже стоял за спиной Малыша, и полы купального халата путались у него в ногах.

Диаграмма классов



Исходный код программы

[Код программы на гитхабе](#)

Результат работы программы

Карласон фыркнул , брызги шоколада забрызгали все вокруг.

Времени для упражнений в устном счете не хватило , потому что именно в этот момент долгий звонок в дверь прозвучал .

Малыш сообразил , что это дядя Юлиус , и Малыш со всех ног побежал открывать .

Он один очень хотел встретить дядя Юлиус -- Он считал , что Карласон спокойно может полежать в постели. Но Карласон так не считал .

Он стоял за спиной Малыша, и полы халата купального путались в ногах.

Вывод

Составление UML диаграммы классов перед началом самого процесса писания кода очень упрощает и помогает в последующих действиях. Доработка исходной программы иногда может занять больше времени, чем полное ее написание с нуля(если первоначально она была составлена не правильно). Исключения помогают нам в тех моментах, когда мы хотим предотвратить выполнение какого-либо действия от пользователя. Анонимный класс упрощает восприятие проекта, тк не надо создавать куча “микро” классов для объектов очень похожих на уже имеющийся.