

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)  
Кафедра МО ЭВМ**

**ОТЧЕТ  
по лабораторной работе №3  
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»  
Тема: «Логическое разделение классов»**

Студентка гр. 8304

Рыжиков А.В.

Преподаватель

Размочаева Н.В.

Санкт-Петербург  
2020

**Цель работы.**

Научиться создавать логическое разделять классы.

### **Постановка задачи.**

Разработать и реализовать набора классов для взаимодействия пользователя с юнитами и базой. Основные требования:

- Должен быть реализован функционал управления юнитами
- Должен быть реализован функционал управления базой

### **Ход выполнения работы.**

- 1) Был реализован класс модели игры Game, через который будет осуществляться управлению моделью игры по паттерну “Фасад”.
- 2) У данного класса были добавлены методы для управления юнитами и базой.

### **Выводы.**

В ходе выполнения работы были разработан и реализован класс Game и его методы, необходимые для управления моделью игры.