Лабораторная работа №3. Создание класса, реализующего заданный интерфейс

Цель работы: Ознакомиться с понятием интерфейсов. Получить практические навыки в программировании на языке Java (условные операторы, операторы цикла, массивы).

Методические указания.

<u>Интерфейс</u> — это скелет (заготовка) класса с перечислением необходимых методов, но без их кода. Класс можно наследовать и использовать. Для интерфейса же нужно, чтобы кто-то создал класс, написав в нем тексты заявленных методов. И только после этого он (этот класс) будет пригоден к использованию.

На рис. 1 приведен пример интерфеса primer, на рис. 2- пример реализации этого интерфейса классом test, а на рис. 3 - пример класса ura, в котором используется класс test.

```
interface primer {
  void Privet();
  void Poka();
}
```

Рис. 1. Текст интерфейса primer.java

```
public class test implements primer {
  public void Privet() {
    System.out.println("Здравствуйте!");
  }
  public void Poka() {
    System.out.println("До свидания!");
  }
}
```

Рис. 2. Текст класса test.java

```
public class ura {
  public static void main(String[] args) {
    test t=new test();
    t.Privet();
  }
}
```

Рис. 3. Текст класса ura.java

Ход выполнения работы:

- 1) Ознакомьтесь с текстом интерфейса, соответствующего вашему номеру варианта (один из файлов var01.java ... var10.java). При необходимости задайте вопрос преподавателю, если из приведенных в интерфейсе комментариев непонятно, что должен делать тот или иной метод.
- 2) Создайте класс labw03.java, который реализует данный интерфейс. Откомпилируйте его.
- 3) Придумайте пример, проверяющий правильность работы созданного вами класса.

Для этого создайте класс proverka.java, использующий класс labw03.java. Создайте в нем входные переменные для каждого из трех методов класса labw03.java.

Вызовите из класса proverka.java все три метода класса labw03.java. Убедитесь, что программа работает правильно.

4) Ответьте на дополнительные вопросы преподавателя.