

Университет ИТМО

Мегафакультет компьютерных технологий и управления

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Лабораторная работа по программированию №3

Вариант №2712

Группа: Р3107

Студент: Чусовлянов Максим Сергеевич

Преподаватель: Письмак Алексей Евгеньевич

г. Санкт-Петербург

2023

## Оглавление

Текст задания	3
Диаграмма классов	4
Исходный код программы	5
Результат работы программы	6
Вывод	7

# Текст задания

## Лабораторная работа #3

Введите вариант:

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

А солнце садилось в полной тишине и молчании. И тут начал вращаться пол. Сначала медленно, потом все быстрее и быстрее, так что чай выплескивался из чашек. Стол, стулья и вся семья муми-троллей ехали по кругу, как на карусели, а рядом, тоже по кругу, мчались трельяж и платяной шкаф.

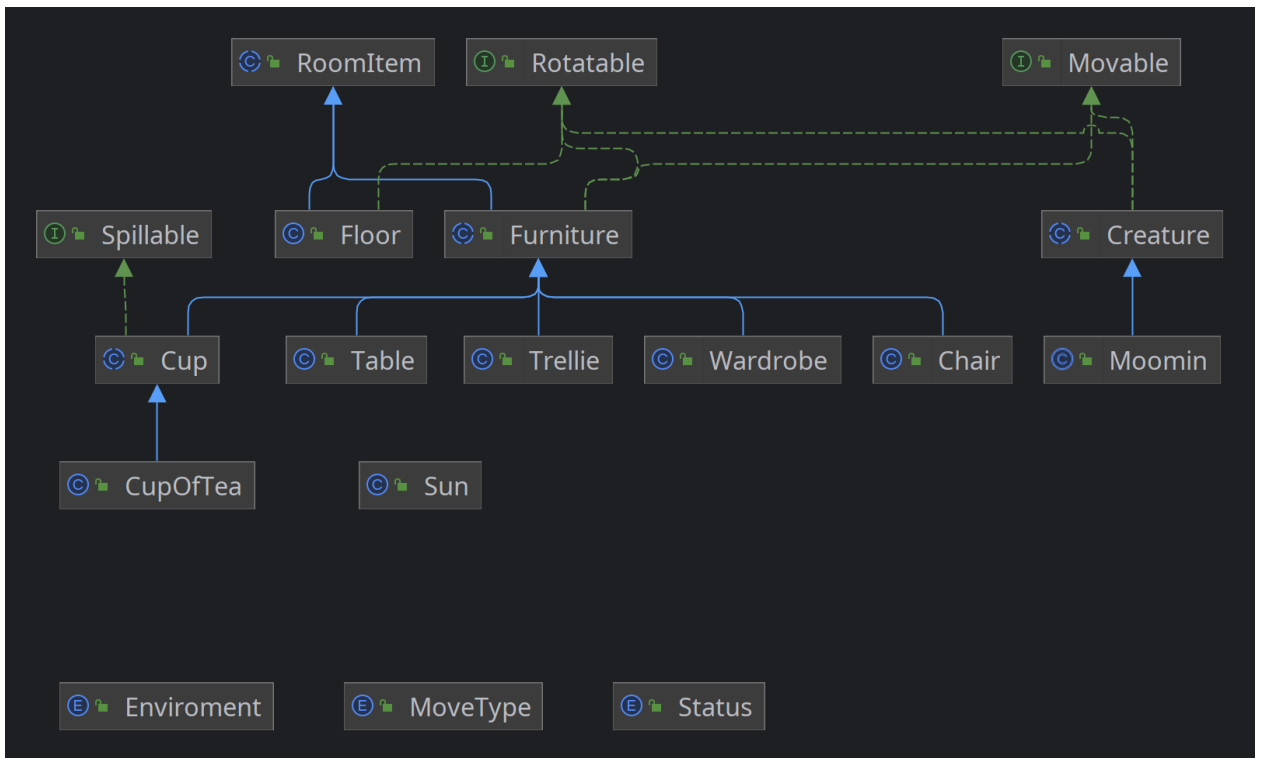
### Программа должна удовлетворять следующим требованиям:

1. Доработанная модель должна соответствовать принципам SOLID.
2. Программа должна содержать как минимум два интерфейса и один абстрактный класс (номенклатура должна быть согласована с преподавателем).
3. В разработанных классах должны быть переопределены методы equals(), toString() и hashCode().
4. Программа должна содержать как минимум один перечисляемый тип (enum).

### Порядок выполнения работы:

1. Доработать объектную модель приложения.
2. Перерисовать диаграмму классов в соответствии с внесёнными в модель изменениями.
3. Согласовать с преподавателем изменения, внесённые в модель.
4. Модифицировать программу в соответствии с внесёнными в модель изменениями.

## Диаграмма классов



## **Исходный код программы**

Репозиторий: <https://github.com/Vaneshik/VT-Labs/tree/main/java/lab3>

## **Результат работы программы**

См. в репозитории:

<https://raw.githubusercontent.com/Vaneshik/VT-Labs/main/java/lab3/log.txt>

## **Вывод**

В процессе выполнения данной лабораторной работы, я научился раскладывать программу на классы и интерфейсы, познакомился с принципами SOLID, понял отличие между интерфейсами и абстрактными классами