

**Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение  
высшего образования  
«Национальный исследовательский университет ИТМО»  
Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники**



**Вариант №15677557  
Лабораторная работа №3  
по дисциплине  
Программирование**

Выполнил Студент группы Р3115  
**Владимир Мацюк**  
Преподаватель:  
**Сорокин Роман Борисович**

г. Санкт-Петербург  
2022г.

# 1 Текст задания

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

Шла генеральная репетиция пьесы Муми-папы, и горели все лампы, хотя до вечера было еще далеко. Бобрам пообещали контрамарки на премьеру, назначенную на следующий день. За это они сняли театр с мели и вывели его на глубину. Сцена, правда, все же была слегка перекошена, что было довольно неудобно.

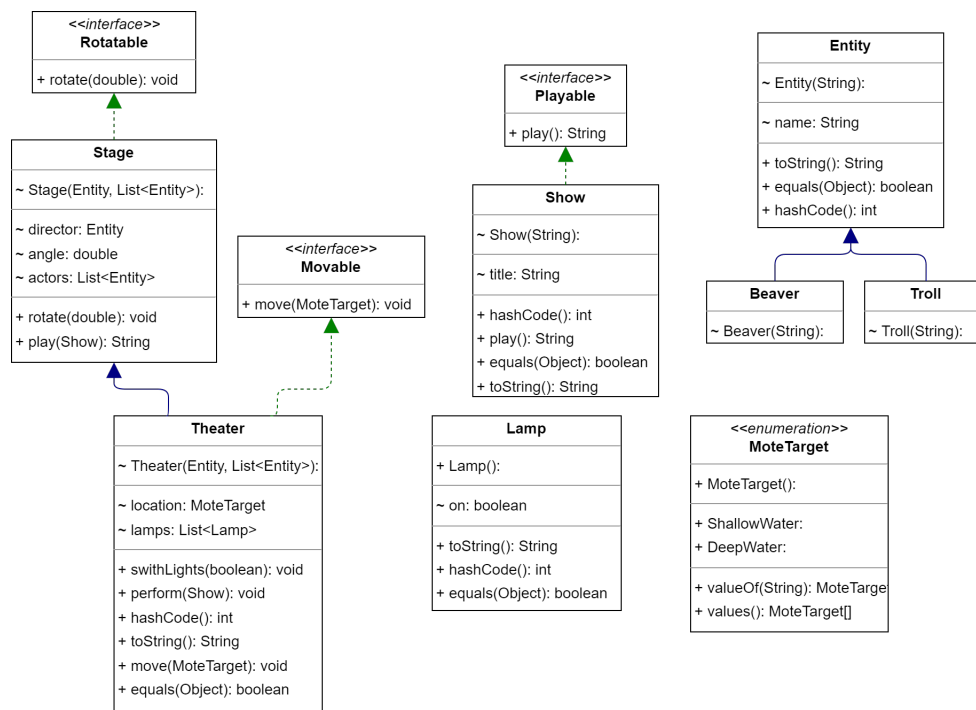
## 1.2 Программа должна удовлетворять следующим требованиям:

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).

## 1.3 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.

# 2 Диаграмма классов



# 3 Ссылка на github

<https://github.com/Wgmlgz/itmo/tree/main/prog/lab3>

## 4 Результат работы программы

out.txt

---

```
1 Lamps are on!
2 Moving theater to -> DeepWater
3 Performing Moominpappa's play repetition with:
4   Sus,
5   Impostror,
6   Amogus
7 by Moominpappa at DeepWater!
8 Stage is rotating by 10.0 °... but it's comfortable!
```

---

## 5 Вывод

Во время выполнения работы я глубже ознакомился с ООП на языке java. Научился разрабатывать с Gradle.