

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

**ОТЧЕТ**  
**По лабораторной работе №6**  
**по дисциплине «ООП»**  
**Тема: “Сохранение и загрузка / Написание исключений”**

Студент гр. 9381

Судаков Е.В.

Преподаватель

Жангиров Т.Р.

Санкт-Петербург

2020

## 1. Диаграмма классов

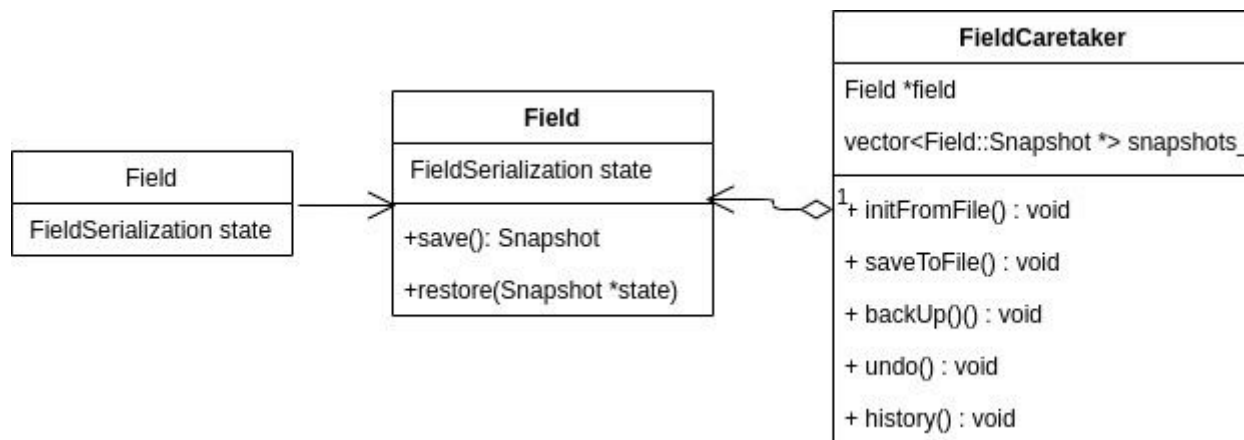


Рисунок 1. Uml диаграмма

## 2. Описание архитектурных решений

Был создан набор классов, позволяющих сохранять/загружать состояние игры. При разработке был применен паттерн “Снимок”.

### 3. Пример работы

```
#####  
#s111#111#1#  
#1111#11111#  
#1111111111#  
#1#1#11111#  
#1111111111#  
#0111p1111#  
#0111le1111#  
#0111#1111#  
#1111111111#  
#1111111111#  
#####
```

Рис.2 Текстовый снимок игрового поля