

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИТМО»
(Университет ИТМО)

Факультет **Прикладной информатики**

Образовательная программа **Мобильные и сетевые технологии**

Направление подготовки(специальность) **09.03.03 Прикладная информатика**

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1

По дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»

Тема: Консольное приложение, эмулирующее вендинговый аппарат.

Выполнила Данилова А.В.; К3241.

Проверил

Дата _____

Санкт-Петербург 2025

Цель работы

Написание консольного приложения, эмулирующее вендинговый аппарат на языке C#.

Ход работы

- 1) Создание классов для монет и продуктов, с соответствующими полями, свойствами, а также методами, благодаря которым можно регулировать их количество.
- 2) Создание класса вендингового аппарата, со всеми прописанными в условии методами. P.s. мудрить особо не стала, номиналы монет могут принимать любые целые значения, а сдача условно выдаётся по одной единице валюты(рубль).
- 3) Написание основной программы с помощью while(true), проверок на корректность, try-catch и switch(case).
- 4) Проверка работоспособности программы методом непосредственного взаимодействия со всем функционалом.

Вывод

В результате проделанной лабораторной работы был изучен язык C# и композиция классов.