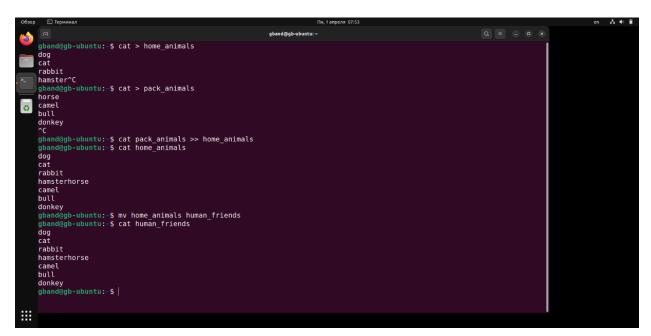
Итоговая контрольная работа

Информация о проекте:

Необходимо организовать систему учета для питомника в котором живут домашние и вьючные животные. Как сдавать проект Для сдачи проекта необходимо создать отдельный общедоступный репозиторий(Github, gitlub, или Bitbucket). Разработку вести в этом репозитории, использовать пул реквесты на изменения. Программа должна запускаться и работать, ошибок при выполнении программы быть не должно. Программа, может использоваться в различных системах, поэтому необходимо разработать класс в виде конструктора.

1. Используя команду сат в терминале операционной системы Linux, создать два файла: Домашние животные (заполнив файл собаками, кошками, хомяками) и Вьючные животными заполнив файл Лошадьми, верблюдами и ослы), а затем объединить их. Просмотреть содержимое созданного файла. Переименовать файл, дав ему новое имя (Друзья человека).

Создан файл home_animals, заполнен записями: dog, cat, rabbit, hamster: cat > home_animals Создан файл pack_animals, заполнен записями: horse, camel, bool,donkey: cat > pacl_animals Объединение файлов в файле home_animals: cat pack_animals >> home_animals Переименование файла: mv home_animals human_friends.

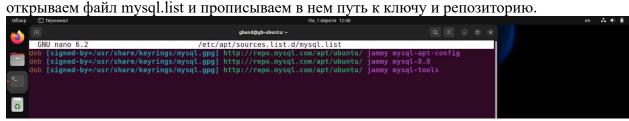


2. Создать директорию, переместить файл туда.

Создана новая директория animals: mkdir animals

3. Подключить дополнительный репозиторий MySQL. Установить любой пакет из этого репозитория.

С помощью команды: sudo nano /etc/apt/sources.list.d/mysql.list



Выполняем команду sudo apt update

Убеждаемся что отсутствует ключ для репозиторя mysql

```
eждаемся что отсутствует ключ для репозиторя mysql

gbandagb-ubuntu:-$ sudo apt update

(ущ:1 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy InRelease

non:2 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates InRelease [119 kB]

non:3 http://security.ubuntu.com/ubuntu jammy-security InRelease [110 kB]

(ущ:4 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-backports InRelease

non:5 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-backports InRelease

non:6 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates/main i386 Packages [602 kB]

non:7 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates/main amd64 Packages [1 518 kB]

Ow6:5 http://rupo.mysql.com/apt/ubuntu bionic InRelease

Cnenywque nodnucu не могут быть проверены, так как недоступен открытый ключ: NO PUBKEY B783B788A803785C

non:8 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates/universe amd64 Packages [1 000 kB]

non:9 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates/universe i386 Packages [698 kB]

чтение списков пакетов… Готово

W: Ошибка GPG: http://repo.mysql.com/apt/ubuntu bionic InRelease: Следующие подписи не могут быть проверены, так как нед оступен открытый ключ: NO PUBKEY B783B788A803785C

E: Penoзиторий «http://repo.mysql.com/apt/ubuntu bionic InRelease» не подписан.

N: Обновление из этого репозитория нельзя выполнить безопасным способом, поэтому по умолчанию он отключён.

N: Информацию о создании репозитория и настройках пользователя смотрите в справочной странице apt-secure(8).

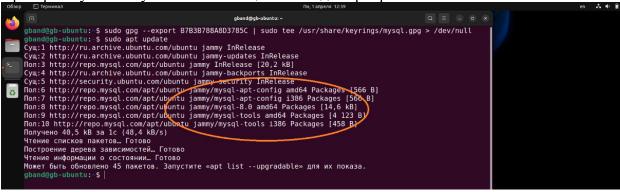
gbandagb-ubuntu:-$
```

Скачиваем ключ командой: gpg --keyserver keyserver.ubuntu.com --recv B7B3B788A8D3785C

формацию о создании репозитория и настроиках пользователя смотрите в справочног @<mark>gb-ubuntu:-\$</mark> sudo gpg --keyserver keyserver.ubuntu.com --recv B7B3B788A8D3785(И устанавливаем его в систему:

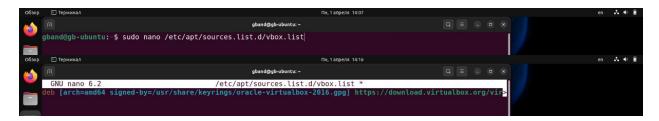
gpg --export B7B3B788A8D3785C | sudo tee /usr/share/keyrings/mysql.gpg > /dev/null

Проверяем установку ключа с помощью команды: apt update:



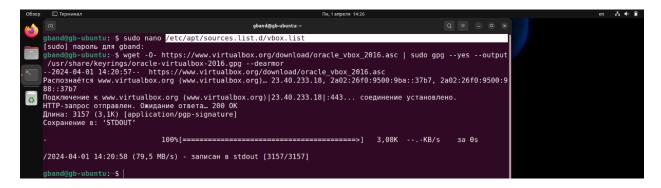
4. Установить и удалить deb-пакет с помощью dpkg.

Создаем и входим в конфигурационный файл: sudo nano /etc/apt/sources.list.d/vbox.list



На сайте производителя скачиваем и выполняем команду для загрузки и установки ключа репозитория:

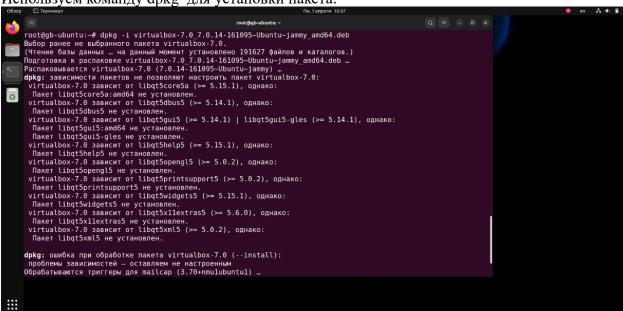
wget -O- https://www.virtualbox.org/download/oracle vbox 2016.asc | sudo gpg --yes --output /usr/share/keyrings/oracle-virtualbox-2016.gpg —dearmor



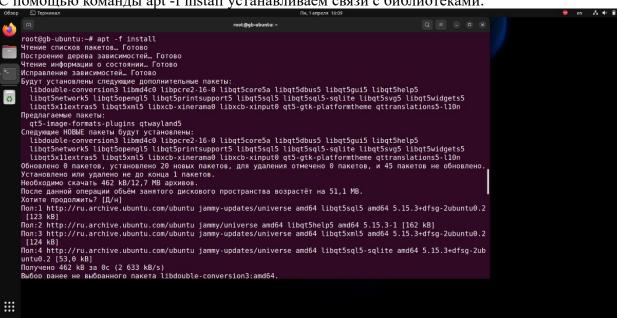
С помощью команды apt update проверяем установку репозитория:

```
помощью команды apt update проверяем установку репозито gbandegb-ubuntu: $ sudo apt update (сущ:) http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy InRelease Пол:2 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-updates InRelease [119 kB] (сущ:3 http://ru.archive.ubuntu.jammy InRelease (119 kB) (сущ:4 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu jammy-backports InRelease (120 kB) (сущ:4 http://ru.archive.ubuntu.com/ubuntu.jammy-backports InRelease (120 kB) (пол:5 https://download.virtualbox.org/virtualbox/debian jammy InRelease (120 kB) (пол:6 http://security.ubuntu.com/ubuntu.jammy.courity InRelease (110 kB) (пол:7 https://download.virtualbox.org/virtualbox/debian jammy/contrib amd64 Packages [120 kB] (пол:7 https://download.virtualbox.org/virtualbox/debian jammy/contrib amd64 Packages [120 kB] (получено 235 kB за 1c (164 kB/s) Чтение списков пакетов... Готово Построение дерева зависимостей... Готово Чтение информации о состоянии... Готово Может быть обновлено 45 пакетов. Запустите «apt list --upgradable» для их показа. gbandegb-ubuntu: $ |
```

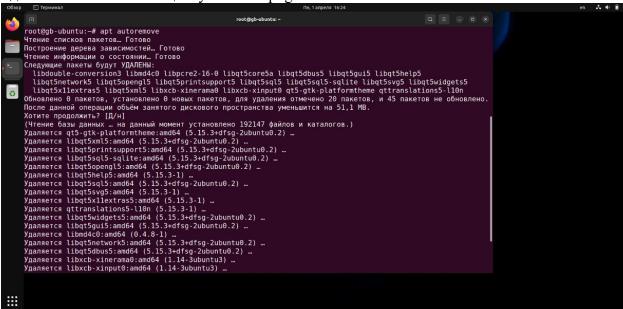
Используем команду dpkg для установки пакета:



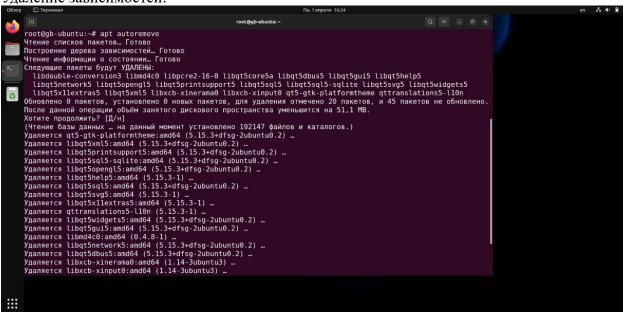
С помощью команды apt -f install устанавливаем связи с библиотеками:



Удаление пакета с помощью утилиты dpkg



Удаление зависимостей:



5. Выложить историю команд в терминале ubuntu

6. Нарисовать диаграмму, в которой есть класс родительский класс, домашние животные и вьючные животные, в состав которых, в случае домашних животных войдут классы: собаки, кошки, хомяки, а в класс вьючные животные войдут: Лошади, верблюды и ослы).

В диаграмме в качестве базовой выступает Таблица animals, которая включает в себя основные поля:id_animal - идентификатор конкретного животного animal name - кличка животного

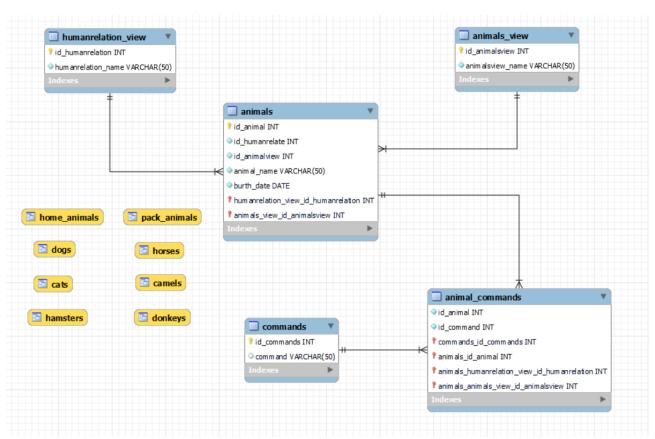
burth date - дата рождения животного

И вспомогательные поля:

id_humanrelate - id для связи с Таблицей humanrelation_view предназначения животного (домашнее или вьючное)

id_animalview - id для связи с Таблицей animals_view вида животного (кошка, верблюд и т.д.) Кроме указанных таблиц существует еще две таблицы:

commands - для хранения списка команд которым может быть обучено животное и animal_commands - для хранения соответствия ід животного и ід команды которой оно обучено. Необходимые сочетания набора данных решаются с помощью Представлений.



7. В подключенном MySQL репозитории создать базу данных "Друзья человека" Создание и подключение к базе данных "Друзья человека" -> friendly_animals: CREATE DATABASE friendly_animals; USE friendly_animals;

8. Создать таблицы с иерархией из диаграммы в БД

```
Q = - 0
                                                                                           gband@gb-ubuntu: ~
      mysql> -- Создание таблицы видов дружелюбности животных к человеку (домашние, вьючные)
      mysql> CREATE TABLE IF NOT EXISTS humanrelation_view (
   -> id_humanrelation_INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT NOT NULL,
   -> humanrelation_name VARCHAR(50) NOT NULL);
      Query OK, 0 rows affected (0,02 sec)
      mysql> -- Создание таблицы видов животных
mysql> CREATE TABLE IF NOT EXISTS animals_view (
-> id_animalsview INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT NOT NULL,
0
      -> anīmalsview_name VARCHAR(50) NOT NULL);
Query OK, 0 rows affected (0,02 sec)
      mysql> -- Создание таблицы-реестра животных связанная через id с таблицами видов
      mysql> -- Например конкретная собака может оказаться и ездовой, а какой нибудь конкретный пони - домашним.
      mysql> CREATE TABLE IF NOT EXISTS animals (
             -> id_animal INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT NOT NULL,
             -> id_animat in Frimar Ref Auto_in

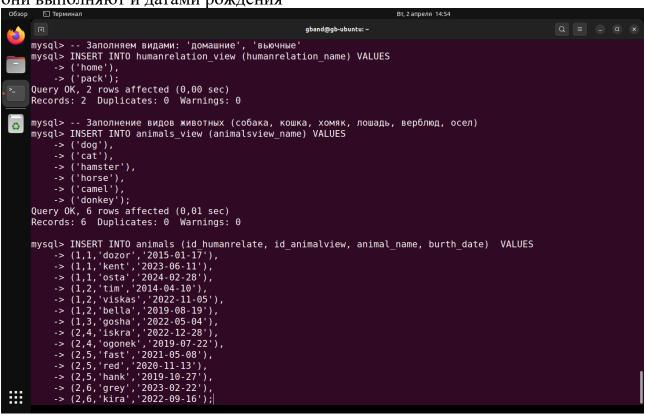
-> id_humanrelate INT NOT NULL,

-> id_animatview INT NOT NULL,

-> animal_name VARCHAR(50) NOT NULL,

-> burth_date DATE NOT NULL);
      Query OK, 0 rows affected (0,02 sec)
      mysql> -- Созданине таблицы команд
mysql> CREATE TABLE IF NOT EXISTS commands (
-> id_commands INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT NOT NULL,
-> command VARCHAR(50));
Query OK, 0 rows affected (0,02 sec)
      mysql> -- Создание и заполнение таблицы обученных команд
mysql> CREATE TABLE IF NOT EXISTS animal_commands (
-> id_animal INT NOT NULL,
              -> id command INT NOT NULL);
H
```

9. Заполнить низкоуровневые таблицы именами(животных), командами которые они выполняют и датами рождения

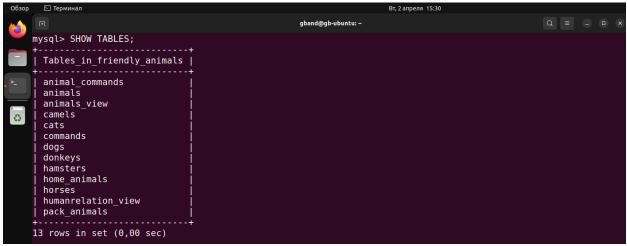


```
P- Терминал
                                                                                                                                                                Вт. 2 апреля 14:58
                                                                                                                          gband@gb-ubuntu: ~
         mysql> INSERT INTO commands (command) VALUES
                        ('sit'),
('stay'),
('come'),
('stop'),
('speak'),
                         ('paw'),
('heel'),
 0
                  -> ('craw'),
                  -> ('go'),
-> ('pruu');
        Query OK, 10 rows affected (0,01 sec)
Records: 10 Duplicates: 0 Warnings: 0
        mysql> INSERT INTO animal_commands (id_animal, id_command) VALUES
-> (1,1),(1,2),(1,3),(1,4),(1,5),(1,6),(1,7),
-> (1,8),(2,1),(2,2),(2,3),(2,4),(2,5),(3,1),
-> (3,4),(4,6),(10,9),(10,10),(11,9),(11,10),
-> (12,9),(12,10),(13,9),(13,10),(14,9),(14,10),
-> (15,9),(15,10),(16,9),(16,10),(17,9),(17,10);
Query OK, 32 rows affected (0,01 sec)
Records: 32 Duplicates: 0 Warnings: 0
         mysql> SHOW TABLES
             Tables_in_friendly_animals |
             animal_commands
             animals
             animals view
              commands
∷
             humanrelation_view
```

Здесь же созданы Представления: 'camels' - верблюды,'cats' - кошки, 'dogs' - собаки, 'horses' - лошади, 'donkeys' - ослы, 'hamsters' - хомяки, 'home_animals' - домашние животные, 'pack_animals' - вьючные животные.

Пример создания Представления «Домашние животные» -> home animals:

```
gband@gb-ubuntu: ~
     mysql>
     mysql>
                   Создание представления "Домашние животные" -> 'home animals'
     mysql> CREATE VIEW home animals AS
   -> SELECT id, an_view, humanrelation_view.humanrelation_name an_humrel, an_name, an_brthdat FROM
   -> (SELECT animals.id_animal id,
           -> animals_view.animalsview_name an_view,
           -> animals.animal_name an_name,
0
                     animals.burth_date an_brthdat,
                     animals.id_humanrelate id_humrel
     -> FROM animals_view LEFT JOIN animals ON animals_view.id_animalsview = animals.id_animalview) AS view_an -> RIGHT JOIN humanrelation_view ON view_an.id_humrel = humanrelation_view.id_humanrelation -> WHERE humanrelation_view.humanrelation_name = 'home';
Query OK, 0 rows affected (0,01 sec)
     mysql> SELECT * FROM home_animals;
        id
               | an view | an humrel | an name | an brthdat |
                                                               2015-01-17
                                                dozor
                 doa
                                home
            2
                                                               2023-06-11
                 dog
                               home
                                                 kent
                                                               2024-02-28
                 dog
                                home
                                                osta
                 cat
                                                               2014-04-10
                                home
                                                tim
                                                               2022-11-05
                 cat
                                home
                                                 viskas
                                                 bella
                                                               2019-08-19
                  cat
                 hamster
                                                gosha
                                                              2022-05-04
      7 rows in set (0,00 sec)
     mysql>|
:::
```

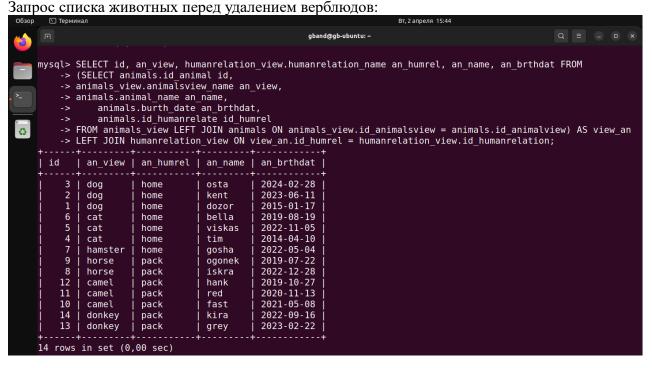


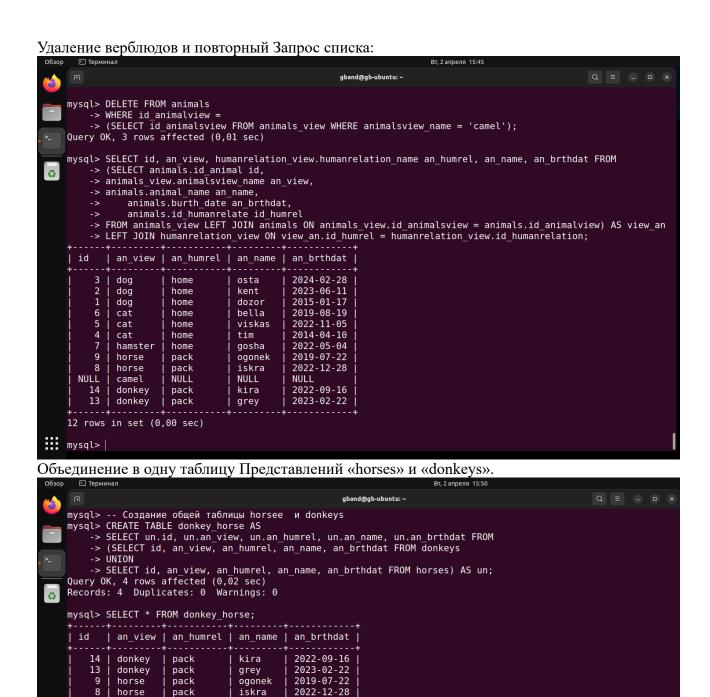
Пример Запроса на перечень команд которые способно выполнять определенное животное на примере собаки по кличке "dozor" Запроса на перечень животных которые способны выполнять комана до определением комании на примере комании "cit" (сущем)

какую то определенную команду, на примере команды "sit" (сидеть).

```
Терминал
                                                    aband@ab-ubuntu: ~
   mysql> -- Запрос по поиску комманл достпных конретному животномму (по кличке 'dozor' )
   mysql>
   -> WHERE animal_commands.id_animal
          (SELECT animals.id_animal FROM animals WHERE animal_name = 'dozor')
           ) AS id_com
       -> LEFT JOIN commands ON id_com.id = commands.id_commands;
0
     id | commands
      1
2
          stay
      3
          come
      4
          stop
          speak
      6
          paw
          .
heel
      8
          craw
   8 rows in set (0.00 sec)
   mysql> -- Запрос по поиску животных исполняющих определенную команду ('sit')
   mysql>
   mysql> SELECT id_anim.id id, animals.animal_name an_name FROM
          (SELECT animal_commands.id_animal id FROM animal_commands
          WHERE animal commands.id_command = (SELECT commands.id_commands FROM commands WHERE command = 'sit')
```

10. Удалив из таблицы верблюдов, т.к. верблюдов решили перевезти в другой питомник на зимовку. Объединить таблицы лошади, и ослы в одну таблицу.

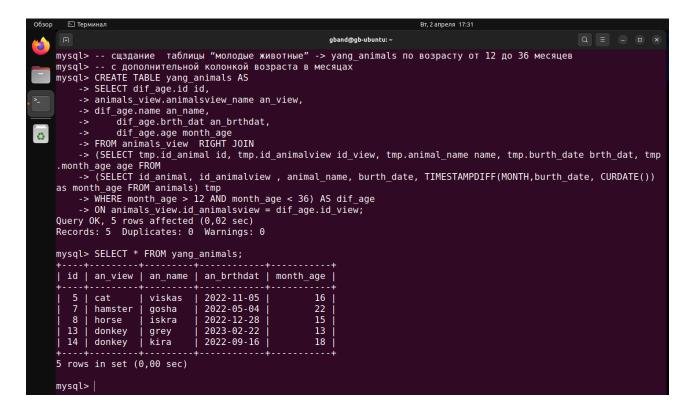




11.Создать новую таблицу "молодые животные" в которую попадут все животные старше 1 года, но младше 3 лет и в отдельном столбце с точностью до месяца подсчитать возраст животных в новой таблице.

4 rows in set (0,00 sec)

mysql>



12. Объединить все таблицы в одну, при этом сохраняя поля, указывающие на прошлую принадлежность к старым таблицам.

Обзор	рошлую принадлежноств к старым таолицам. Disop © Терминал Вт. 2 апреля 17:35										
					gband@gb-ubuntu: ∼				Q =		
					• ••						
	nysql> объединение всех созданных таблиц nysql> SELECT id, an view, an humrel, an name, an brthdat, NULL AS month age FROM dogs UNION										
							AS month_age FRO		IM		
							AS month_age FRO AS month age FRO				
							t, month age FRO				
-	+						t, month_age 110 +	ir yang_animats,			
6	id	an_view	an_humrel	an_name	an_brthdat	month_age					
		dog	home	osta	2024-02-28	NULL	İ				
	2	dog	home	kent	2023-06-11	NULL	i				
	1	dog	home	dozor	2015-01-17	NULL	i				
	6	cat	home	bella	2019-08-19	NULL					
	5	cat	home	viskas	2022-11-05	NULL	l				
	4	cat	home	tim	2014-04-10	NULL	!				
	7	hamster	home	gosha	2022-05-04	NULL					
	14	donkey	pack	kira	2022-09-16	NULL					
	13	donkey	pack	grey	2023-02-22	NULL					
	9	horse	pack	ogonek	2019-07-22 2022-12-28	NULL NULL					
	8 5	horse cat	pack NULL	iskra viskas	2022-12-28	NOLL 16					
	, 3 , 7	cac hamster	I NULL	gosha	2022-11-03	l 22					
	8	horse	NULL	iskra	2022-12-28	15					
	13	donkey	NULL	grey	2023-02-22	13	i				
	14	donkey	NULL	kira	2022-09-16	18	i				
			+	+		+	+				
	16 rows	in set (0	,00 sec)								
г	nysql>										

- 13. Создать класс с Инкапсуляцией методов и наследованием по диаграмме.
- 14. Написать программу, имитирующую работу реестра домашних животных. В программе должен быть реализован следующий функционал:

Программа реализована на Visual Studio Code на языке java. Кроме основных рабочих классов Main, Controller, View, Model в логике конкретной Программы созданы классы:

- Animals с дочерними классами Animalhome (Домашние животные), Animalpack(Вьючные животные)
- Пользовательский класс для исключений:

NullExeptionAnimal призванный обрабатывать значение NULL при заведении новой записи животных

• Класс Count для ведения учета количества записей и класс FileStream для работы с файлами.

Кроме того для функционала Программы созданы несколько текстовых файлов:

- animals.txt для хранения информации о типе (вьючное, домашнее), виде (собака, лошадь и т.д.), кличка животного и его ID.
- animalsview.txt для хранения перечня возможных видов животных
- commands.txt для хранения списка возможных команд для обучения животного
- animcomm.txt для хранения сочетания индексов конкретных животных и команд которым они уже обучены.

14.1 Завести новое животное

Добавление новой записи о животном реализовано через диалоговое меню:

С начала предлагается выбрать тип животного:

```
Выберите действие:

1. Показать список-реестр животных

2. Завести новое животное

3. Удалить животное

4. Список доступных команд для животного

5. Обучить животное новой команде

0. Сохранение и Выход
Введите номер операции: 2

Выберите, какого типа животное вы хотите добавить:

1 - home (домашнее) 2 - pack (выючное) ?
```

Затем, вид животного и кличку...

```
Введите номер операции: 2

Выберите, какого типа животное вы хотите добавить:

1 - home (домашнее) 2 - pack (вьючное) ?2
Вы выбрали вьючное (pack) животное.

1;dog 2;cat
3;hamster 4;horse
5;camel 6;donkey
Выберите номер вида животного: 4

Введите кличку животного: Гоша

Запись 20;pack;horse;Гоша добавлена в реестр
Общее количество записей 16
```

```
10;pack;horse;iskra
11; pack; horse; ogonek
12;pack;horse;black
15;pack;camel;hank
16; pack; donkey; grey
17;home;dog;кран
18; home; cat; kkotil
19:home;horse;sdgh
20;pack;horse;Гоша
  ********
Общее количество записей: 16
Выберите действие:
1. Показать список-реестр животных
2. Завести новое животное
3. Удалить животное
4. Список доступных команд для животного
5. Обучить животное новой команде
0. Сохранение и Выход
Введите номер операции:
```

14.2 определять животное в правильный класс

В зависимости от выбора, он определяется сразу в свой класс либо в Animalhome (Домашние животные) либо в Animalpack(Вьючные животные)

С предустановленным параметром в каждом классе animalDest.

```
3 /**
4 * Дочерний класс "Домашние животные"
5 */
6 public class Animalhome extends Animals {
7
8 public Animalhome() {
9 super.animalId = null;
10 super.animalName = null;
11 super.animalview = null;
12 super.animalDest = "home";
13 }
14 }
```

```
public Animals inviteForAddAniml(String nextNum){
   Animals animlh = new Animalhome();
   Animals animlp = new Animalpack();
   Animals animl = new Animals();
   System.out.println();
   System.out.println(x:"Выберите, какого типа животное вы хотите добавить:");
   System.out.println();
   switch (getChoice(prompt:"1 - home (домашнее) 2 - pack (вьючное) ?")) {
   case 1:
   System.out.println(x:"Вы выбрали домашнее (home) животное.");
       animlh.setAnimalId(nextNum);
       return animlh;
   case 2:
       System.out.println(x:"Вы выбрали вьючное (раск) животное.");
       animlp.setAnimalId(nextNum);
       return animlp;
```

Таким образом животное попадает сразу в свой класс:

Если будет выбрано произвольное значение выходящее за рамки выбора, животное будет определено в базовый класс Animal.

14.3 увидеть список команд, которое выполняет животное

Функционал Программы позволяет увидеть список команд которые может выполнять животное. Список хранится в файле и загружается при запуске: При этом сначала загружается общий список, позволяющий определится с выбором индекса:

```
4. Список доступных команд для животного
  5. Обучить животное новой команде
  0. Сохранение и Выход
  Введите номер операции: 4
  Список-реестр животных:
  ID Польза Вид Кличка
  1; home: dog: dozor
2;home;dog;kent
  3;home;dog;reso
  4;home;cat;tim
  6;home;cat;bella
  8; home; hamster; kama
  9; home; hamster; gosha
  10;pack;horse;iskra
  11;pack;horse;ogonek
  12;pack;horse;black
  15;pack;camel;hank
  16;pack;donkey;grey
  17;home;dog;кран
  18; home; cat; kkotil
  19; home; horse; sdgh
  20;pack;horse;Гоша
  Введите индекс животного, команды которого вы хотите посмотреть 2
```

```
19; home; horse; sdgh
20; pack; horse; Гоша
****************************
Введите индекс животного, команды которого вы хотите посмотреть: 2
dog по кличке kent обучен командам:
1; sit 2; stay 3; come 4; stop 5; speak

Выберите действие:
1. Показать список-реестр животных
2. Завести новое животное
3. Удалить животное
4. Список доступных команд для животного
5. Обучить животное новой команде
0. Сохранение и Выход
Введите номер операции:
```

14.4 обучить животное новым командам

Пятым пунктом меню можно также обучить новым командам:

При этом сначала появится список команд, которые животное еще не освоило.

```
16;pack;donkey;grey
17;home;dog;кран
18; home; cat; kkotil
19; home; horse; sdgh
20;pack;horse;Гоша
Введите индекс животного, которого вы хотите обучить: 3
dog по кличке reso обучен командам:
6;paw
Команды доступные для обучения:
[1;sit, 2;stay, 3;come, 4;stop, 5;speak, 7;heel, 8;craw, 9;go, 10;tpruu]
Введите индекс команды которой вы хотите обучить выбранное животное: (1)
Команда 1;sit добавлена
dog по кличке reso обучен командам:
6;paw 1;sit
Выберите действие:
1. Показать список-реестр животных
2. Завести новое животное
3. Удалить животное
4. Список доступных команд для животного
5. Обучить животное новой команде
0. Сохранение и Выход
Введите номер операции:
```

14.5 Реализовать навигацию по меню

Точкой входа является класс Main, управление осуществляется через меню в классе Controller:

Меню позволяет осуществлять выбор с помощью цифровых клавиш:

```
PS E:\Obrazovanie\Programming\REPOZITORY\ITOG_CONTROLJOB\Animals_java> & 'C:\Program Files\Java\jd k-20\bin\java.exe' '-XX:+ShowCodeDetailsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\andrey\AppData\Roaming \Code\User\workspaceStorage\a0764c478de17392c224c3a310d6d936\redhat.java\jdt_ws\Animals_java_4dcb35 52\bin' 'Main'
Выберите действие:
1. Показать список-реестр животных
2. Завести новое животное
3. Удалить животное
4. Список доступных команд для животного
5. Обучить животное новой команде
0. Сохранение и Выход
Введите номер операции:
```

Например, посмотреть общий список- 1:

```
1;home;dog;dozor
2; home; dog; kent
3; home; dog; reso
4;home;cat;tim
6;home;cat;bella
8; home; hamster; kama
9; home; hamster; gosha
10; pack; horse; iskra
11; pack; horse; ogonek
12; pack; horse; black
15; pack; camel; hank
16; pack; donkey; grey
17; home; dog; кран
18; home; cat; kkotil
19; home; horse; sdgh
Общее количество записей: 15
Выберите действие:
1. Показать список-реестр животных
2. Завести новое животное
3. Удалить животное
4. Список доступных команд для животного
5. Обучить животное новой команде
0. Сохранение и Выход
Введите номер операции:
```

15.Создайте класс «Счетчик», у которого есть метод add(), увеличивающий значение внутренней int переменной на 1 при нажатии "Завести новое животное".

Для учета количества записей в Программе есть класс Count. Добавление записи реализовано через метод add() класса Count. При это экземпляр класса счетчика при этом также изменяет свое состояние.

```
3 ⊿blic class Count {
   protected Integer animalCnt;
      public void add(Animals anml, List <Animals> animals. Count cnt)
8
                                        throws NullExeptionAnimal{
         System.out.println();
         if(anml.getAnimalId() == null || anml.getAnimalDest() == null ||
              anml.getAnimalview() == null | anml.getAnimalName() == null)
             throw new NullExeptionAnimal(
        message:"Запись содержит значения null и не может быть добавлена в реестр.
        ( animals.add(anml); )
          cnt.setAnimalCnt(cnt.getAnimalCnt()+1);
         System.out.println();
         System.out.println("Запись " + anml + " добавлена в реестр");
        cnt.setAnimalCnt(animals.size());
          System.out.println("Общее количество записей " + cnt);
          System.out.println();
```

Сделайте так, чтобы с объектом такого типа можно было работать в блоке try-with-resources. Нужно бросить исключение, если работа с объектом типа счетчик была не в ресурсном try и/или ресурс остался открыт. Значение считать в ресурсе try, если при заведения животного заполнены все поля.

Исключение при добавлении новых записей реализовано через пользовательское исключение NullExeptionAnimal,

которое не позволяет добавить запись, если хоть одно из полей при заполнении остается в состоянии NULL. При этом блок try—catch реализован уже в классе Controller при вызове метода add() класса Count.