

Промпт:

«Напиши метод на Java для класса "Carlson", который возвращает объект типа "Sound". Метод должен называться "makeSound". У Карлсона есть поле "mood" типа "enum" "Mood" с вариантами: РАДОСТНОЕ, СПОРЛИВОЕ, НЕЙТРАЛЬНОЕ. В зависимости от настроения метод должен возвращать разные описания звука.
Для РАДОСТНОГО - ""странный, но явно радостный звук, похожий на кудахтанье",
Для СПОРЛИВОГО - "не слишком громкий, но явно недовольный звук",
Для НЕЙТРАЛЬНОГО - "звук полного умиротворения и спокойствия."»

| Автор: | Вывод: |
|----------|--|
| Deepseek | <pre>public Sound makeSound() { String description; switch (mood) { case JOYFUL: description = "странный, но явно радостный звук, похожий на кудахтанье"; break; case ARGUABLE: description = "не слишком громкий, но явно недовольный звук"; break; case NEUTRAL: description = "звук полного умиротворения и спокойствия"; break; default: description = "неопределенный звук"; break; } return new Sound(description, mood); }</pre> |
| GigaChat | <pre>public class Carlson { // Перечисляемое настроение public enum Mood { РАДОСТНОЕ, СПОРЛИВОЕ, НЕЙТРАЛЬНОЕ } private final Mood mood; // Конструктор принимает состояние настроения public Carlson(Mood mood) { this.mood = mood; } // Возвращаем описание звука в зависимости от настроения public Sound makeSound() { String description; switch (mood) { case РАДОСТНОЕ: description = "Странный, но явно радостный звук, похожий на кудахтанье"; break; case СПОРЛИВОЕ: description = "Не слишком громкий, но явно недовольный звук"; break; default: // НЕЙТРАЛЬНОЕ description = "Звук полного умиротворения и спокойствия."; } return new Sound(description); } } // Класс звуковой сущности class Sound { private final String soundDescription; public Sound(String soundDescription) { this.soundDescription = soundDescription; } @Override public String toString() { return soundDescription; } }</pre> |

Мой вариант:

```
public Sound makeSound() { //Поведение Карлсона - издаёт звук в зависимости от настроения
    String description = switch (mood) {
        case JOYFUL ->
            "странный, но явно радостный звук, похожий на кудахтанье";
        case ARGUABLE ->
            "не слишком громкий, но явно недовольный звук";
        case NEUTRAL ->
            "звук полного умиротворения и спокойствия";
    };
    return new Sound(description, mood); //Возвращаем объект типа "Sound", в котором содержится описание звука и настроение
}
```

Deepseek

GigaChat

Многословный (break, default)

Краткий, без лишних слов

default может маскировать ошибки

Компилятор проверяет полноту

Работает на всех версиях Java

Требует Java 14+

Привычный, но громоздкий

Современный, наглядный