

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
КАФЕДРА САПР

ИДЗ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ KOTLIN»

Студенты гр. 1301

Преподаватель

Чебесова И.Д.
Верхозина А.А.
Кулагин М.В.

Санкт-Петербург
2023

1. КОНСОЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ПОИСКА В ВИКИПЕДИИ

1.1. ЗАДАНИЕ

Напишите программу, которая с консоли считывает поисковый запрос пользователя, и выводит результат поиска по Википедии. После выбора нужной статьи программа должна открывать ее в браузере. Программа должна реагировать корректно на любой пользовательский ввод.

Задача разбивается на 5 этапов:

1. Считать введенные пользователем данные
2. Сделать запрос к серверу
3. Распарсить ответ
4. Вывести результат поиска
5. Открыть нужную страницу в браузере

Использовать готовые библиотеки для работы с Википедией нельзя.

1.2. СПЕЦИФИКАЦИЯ ПРОГРАММЫ

В данной программе реализованы 4 класса: Main, Get_response, Parsing и Result:

- В Main происходит ввод пользователем запроса, инициализация url строки и вызов методов других классов;
- В Get_response метод response_api устанавливает соединение с url строкой и возвращает данные полученные после подключения в формате String;
- В методе output класса Parsing с помощью библиотеки gson происходит выделение нужных полей исходной строки – title и pageid – и занесение последнего значения в массив для дальнейшего использования;

- В Results происходит открытие браузера с полученной добавлением нужного pageid к строке ссылкой на статью Википедии с помощью класса Desktop.

На Рисунке 1.1 отображена общая структура иерархии классов системы.

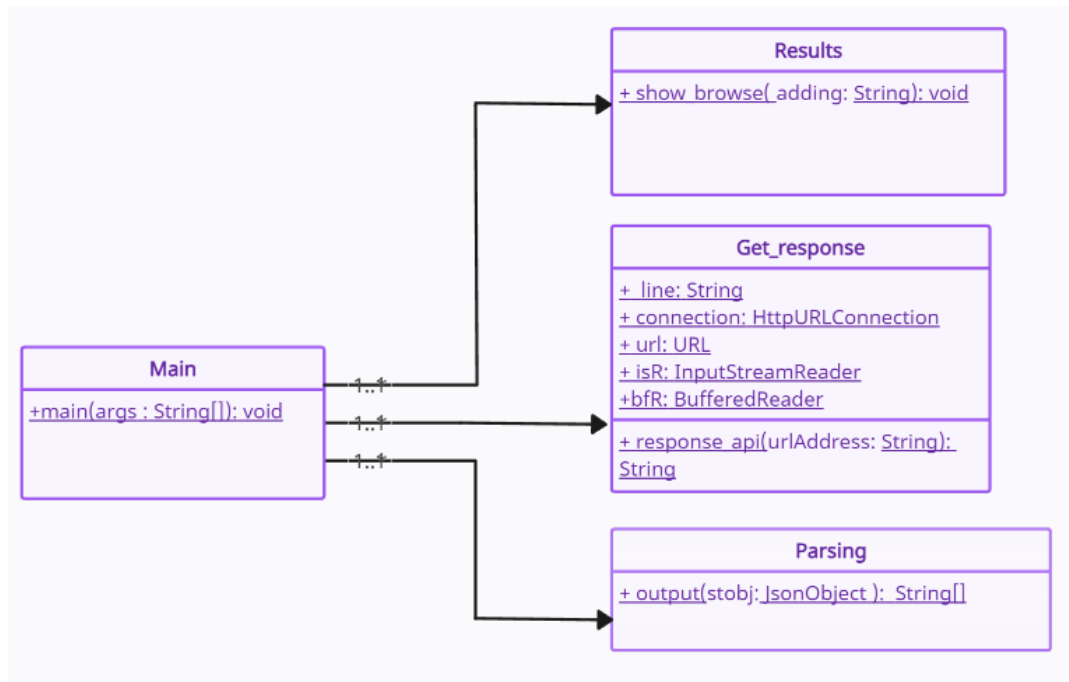


Рисунок 1.1. Диаграмма классов

1.3. ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПРОГРАММЫ

По заданию было реализовано консольное приложение, отображающее статью в браузере по выбору пользователя.

После запуска программы в консоль выводится текстовое сообщение, приглашающее пользователя ввести поисковой запрос для Википедии. Запрос может состоять как из одного слова, так и быть строкой. Далее выводятся первые 10 статей из поиска (или меньшее количество при отсутствии 10), из которых пользователь должен выбрать одну, введя ее номер (Рисунок 1.2). При корректном вводе происходит открытие браузера с выбранной статьей Википедии (Рисунок 1.3). В противном случае программа отображает текст,

оповещающий о том, что запрос необходимо повторить, после чего заканчивает свою работу (Рисунок 4).

Введите запрос: **Stray kids**

Выберите нужную статью, введя ее номер:

Статья (1): "Stray Kids"

Статья (2): "Дискография Stray Kids"

Статья (3): "Stray Kids (реалити-шоу)"

Статья (4): "Пан Чхан"

Статья (5): "Ли, Феликс"

Статья (6): "Список наград и номинаций Stray Kids"

Статья (7): "JYP Entertainment"

Статья (8): "Stray"

Статья (9): "Mixtape (альбом Stray Kids)"

Статья (10): "Син Юна"

1

Рисунок 1.2

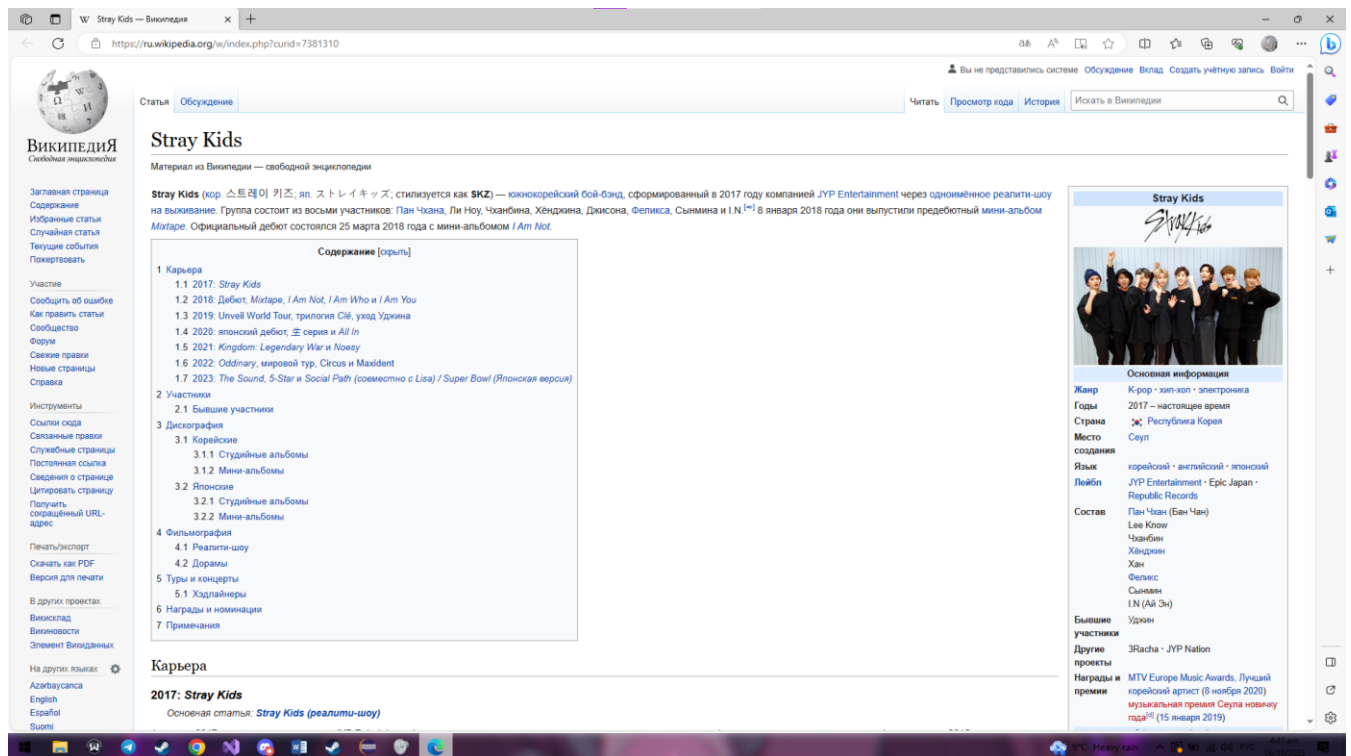


Рисунок 1.3

Введите запрос: **Stray kids**

Выберите нужную статью, введя ее номер:

Статья (1): "Stray Kids"

Статья (2): "Дискография Stray Kids"

Статья (3): "Stray Kids (реалити-шоу)"

Статья (4): "Пан Чхан"

Статья (5): "Ли, Феликс"

Статья (6): "Список наград и номинаций Stray Kids"

Статья (7): "JYP Entertainment"

Статья (8): "Stray"

Статья (9): "Mixtape (альбом Stray Kids)"

Статья (10): "Син Юна"

один!!

Вы ввели не число, повторите запрос!

Рисунок 1.4

1.4. ТЕКСТ ПРОГРАММЫ

Файл Main.java:

```
import java.net.URLEncoder;
import java.nio.charset.StandardCharsets;
import java.util.InputMismatchException;
import java.util.Scanner;
import com.google.gson.JsonObject;
import com.google.gson.JsonParser;

public class Main {

    public static void main(String args[])
    {

        //ввод запроса
        Scanner in = new Scanner(System.in);
        System.out.print("Введите запрос: ");
        String ask = in.nextLine();
        String urlAddress =
"https://ru.wikipedia.org/w/api.php?action=query&list=search&utf8=&format
=json&srsearch="+ URLEncoder.encode(ask, StandardCharsets.UTF_8);

        String line="";
        line= Get_response.response_api(urlAddress);//получение api

        //распределение полученной строки по json объектам
        JsonObject stobj=
JsonParser.parseString(line).getAsJsonObject();
        String pageid[]=Parsing.output(stobj);

        int j=0;//индекс массива pageid
        try
        {
            j =in.nextInt();
        }

        catch(InputMismatchException ex)
        {
            System.out.print("\nВы ввели не число, повторите
запрос!\n");
        }
    }
}
```

```

        return;
    }

    //этап отображения выбранной статьи в браузере
    if(j>0&&j<pageid.length+1)
    {
        String adding = pageid[j-1];
        in.close();
        Results.show_browse(adding);
    }
    else
        System.out.print("\nВаше число выходит за границы
заданного диапазона, повторите запрос!\n");
    }
}

```

Файл Parsing.java:

```

import com.google.gson.JsonArray;
import com.google.gson.JsonObject;

public class Parsing
{
    static String[] output(JsonObject stobj)
    {
        //создание объектов json по кодовым словам
        JsonObject dataobj = stobj.getAsJsonObject("query");
        JsonArray search = dataobj.getAsJsonArray("search");
        String[] pageid = new String[search.size()]; //строка для хранения
pageid

        System.out.print("\nВыберите нужную статью, введя ее номер:
\n");
        for(int i=0;i<search.size();i++)
        {
            JsonObject temp =
search.get(i).getAsJsonObject(); //получение i-того поля массива
            System.out.printf("Статья (%d): %s\n", i+1,
temp.getAsJsonPrimitive("title").toString());
            pageid[i] = temp.getAsJsonPrimitive("pageid").toString();
        }

        return pageid;
    }
}

```

Файл Get_response.java:

```

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.net.HttpURLConnection;
import java.net.URL;

public class Get_response
{

```

```

        static String line;
        static HttpURLConnection connection;
        static URL url;
        static InputStreamReader isR;
        static BufferedReader bfR;

        static String response_api(String urlAddress)
        {
            try
            {
                url = new URL(urlAddress);
                connection = (HttpURLConnection)
url.openConnection();//возвращение в connection объекта URLConnection

                if (HttpURLConnection.HTTP_OK ==
connection.getResponseCode()) //удалось установить соединение
                {
                    isR = new
InputStreamReader(connection.getInputStream());//декодирование считанных
байтов в символы во входном потоке
                    bfR = new BufferedReader(isR);//буферизация символов
с потока для чтения далее
                    line = bfR.readLine();

                }
                else
                {
                    System.out.printf("Fail %s",
connection.getResponseCode());
                }
            }
            catch (IOException e)
            {
                e.printStackTrace();
            }

            return line;
        }
    }
}

```

Файл Results.java:

```

import java.awt.Desktop;
import java.io.IOException;
import java.net.URI;
import java.net.URISyntaxException;
import java.net.URLEncoder;
import java.nio.charset.StandardCharsets;

public class Results
{
    static void show_browse(String adding)
    {
        try
        { //проверка на то, поддерживается ли класс и возможно ли
открытие браузера

```

```

        if (Desktop.isDesktopSupported() &&
Desktop.getDesktop().isSupported(Desktop.Action.BROWSE))
        {
            //возвращает экземпляр контекста браузера с указанным URI
            Desktop.getDesktop().browse(new
URI("https://ru.wikipedia.org/w/index.php?curid="+URLEncoder.encode(addin
g, StandardCharsets.UTF_8)));
        }
    }
    catch (IOException e)
    {
        throw new RuntimeException(e);
    }
    catch (URISyntaxException e)
    {
        throw new RuntimeException(e);
    }
}
}

```

1.5. ВЫВОДЫ

В ходе данной практики были получены навыки работы с некоторыми функциями языка java для работы со ссылками. Каждый шаг выполнения представлял собой изучение возможностей новых для нас библиотек, классов и методов. Наибольший интерес в программе представляет парсинг строк с использованием библиотеки gson, так как возможно большое количество реализаций данного задания. Еще один новый для нас класс – Desktop. С помощью этого класса было реализовано открытие ссылки в браузере, среди других его функций есть также открытие приложения почты. Подводя итоги, можно сказать, что умения, полученные при написании программы, обязательно пригодятся в дальнейшем, так как они затрагивают возможности работы с интернет пространством.

2. КОНСОЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ РАБОТЫ С CSV И XML ФАЙЛАМИ

2.1. ЗАДАНИЕ

Даны 2 файла-справочника городов. Один файл в формате xml, другой в формате csv.

Необходимо разработать консольное приложение для работы с ними.

После запуска приложение ожидает ввода пути до файла-справочника либо команды на завершение работы (какая-то комбинация клавиш).

По команде завершения работы приложение завершает свою работу.

После ввода пути до файла-справочника приложение формирует сводную статистику:

- 1) Отображает дублирующиеся записи с количеством повторений.
- 2) Отображает, сколько в каждом городе: 1, 2, 3, 4 и 5 этажных зданий.
- 3) Показывает время обработки файла.

После вывода статистики приложение снова ожидает ввода пути до файла-справочника либо команды на завершение работы.

В процессе работы приложение падать не должно, выход только по команде на завершение работы.

2.2. СПЕЦИФИКАЦИЯ ПРОГРАММЫ

В данной программе реализованы 5 классов: Main, SAXparser, SAXhandler, CSV и HashMapping:

- В Main происходит ввод пользователем пути файла до тех пор пока не будет введена команда для выхода;
- В SAXparser метод parseзапускает обработку файла типа xml с помощью handler'a;
- В методах класса handler'a обычно описаны возможные события во время обработки – StartElement, EndElement, StartDocument, EndElement. В классе SAXhandler данной программы присутствует только метод StartElement, который передает атрибуты каждого тега на дальнейшую обработку;

- В CSV.parse происходит разделение строк из csv файла на атрибуты и передача их на дальнейшую обработку;
- HashMapping – класс, который собирает необходимую статистику с полученных данных – поиск повторов и количество этажей по всем городам. Назван так, потому что реализация сбора статистики сделана с помощью структуры данных HashMap.

На Рисунке 2.1 отображена общая структура иерархии классов системы.

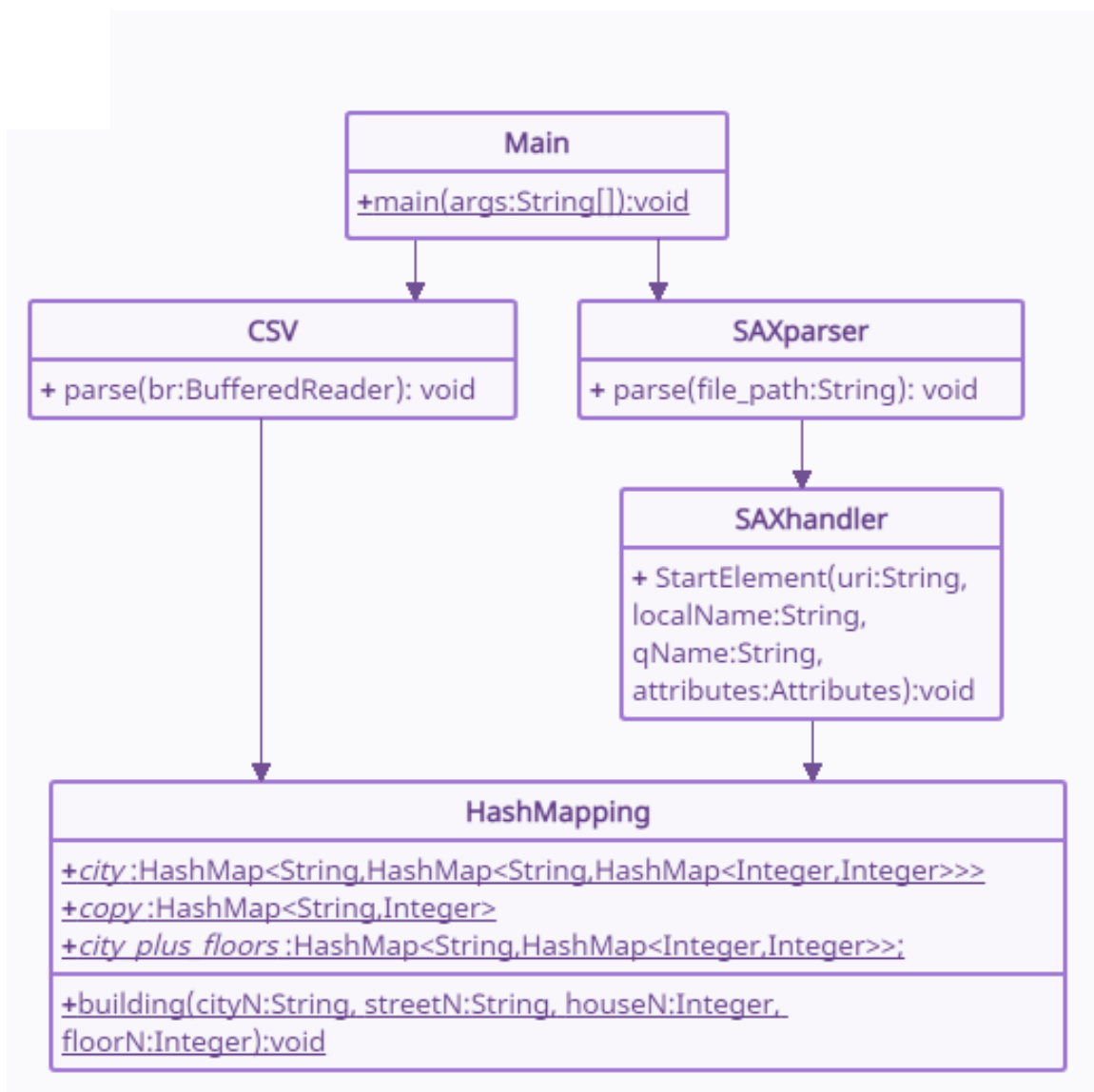


Рисунок 2.1. Диаграмма классов

1.3. ОПИСАНИЕ ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ПРОГРАММЫ

По заданию было реализовано консольное приложение. После запуска программы в консоль выводится текстовое сообщение, приглашающее пользователя ввести путь до файла или команду выхода, в данном случае - «0». После проверки файла и его обработки в консоль выводится собранная статистика: повторы (адрес, который повторился, и количество повторов), количество этажей для каждого города (название города и список возможных этажей -1, 2, 3, 4, 5 с количеством совпадений) и время обработки файла (Рис. 2.2 – Обрезанная статистика). Далее пользователю будет снова предложено ввести новый путь или ввести команду для выхода. При нахождении проблемы с файлом (неправильный тип, путь или несовпадающие с кодом программы теги внутри файла) пользователю будет выведено сообщение с просьбой повторить ввод. Примеры реакции программы на ошибки ввода пользователя – Рис. 2.3 – 2.5.

```
Статистика повторов:
Повтор: Абакан Улица Александровы Пруды 1 3 Количество: 5

Статистика этажей:
Город: Абакан          Этажи: 1 = 9355, 2 = 9441, 3 = 9448, 4 = 9484, 5 = 9435
Город: Буденновск      Этажи: 1 = 9372, 2 = 9671, 3 = 9338, 4 = 9389, 5 = 9393
Город: Белорецк        Этажи: 1 = 9337, 2 = 9571, 3 = 9289, 4 = 9408, 5 = 9558
Город: Арсеньев        Этажи: 1 = 9393, 2 = 9430, 3 = 9348, 4 = 9429, 5 = 9563
Город: Артем           Этажи: 1 = 9517, 2 = 9457, 3 = 9235, 4 = 9443, 5 = 9511
Город: Бузулук         Этажи: 1 = 9443, 2 = 9355, 3 = 9397, 4 = 9634, 5 = 9334
Город: Биробиджан     Этажи: 1 = 9306, 2 = 9446, 3 = 9484, 4 = 9478, 5 = 9449
Город: Анапа           Этажи: 1 = 9352, 2 = 9488, 3 = 9495, 4 = 9355, 5 = 9473
Город: Борисоглебск   Этажи: 1 = 9551, 2 = 9218, 3 = 9324, 4 = 9539, 5 = 9531
Город: Белореченск    Этажи: 1 = 9540, 2 = 9453, 3 = 9429, 4 = 9236, 5 = 9505
Город: Белгород       Этажи: 1 = 9337, 2 = 9463, 3 = 9446, 4 = 9461, 5 = 9456
Город: Барнаул        Этажи: 1 = 9486, 2 = 9260, 3 = 9517, 4 = 9455, 5 = 9445
Город: Азов           Этажи: 1 = 9638, 2 = 9307, 3 = 9375, 4 = 9454, 5 = 9389
Город: Брянск         Этажи: 1 = 9409, 2 = 9544, 3 = 9346, 4 = 9555, 5 = 9309
Город: Александров    Этажи: 1 = 9493, 2 = 9470, 3 = 9552, 4 = 9401, 5 = 9247
Город: Бердск         Этажи: 1 = 9347, 2 = 9439, 3 = 9414, 4 = 9535, 5 = 9428
Город: Березники      Этажи: 1 = 9330, 2 = 9504, 3 = 9423, 4 = 9468, 5 = 9438

Время работы: 4175ms
```

Рисунок 2.2. Обрезанная статистика

```
аонлч ьлнлыен ллле  
Невозможно найти такой файл  
Введите путь до файла или "0" для выхода
```

Рисунок 2.3. Неверный ввод

```
C:\files\1.txt  
Неверный формат файла  
Введите путь до файла или "0" для выхода
```

Рисунок 2.4. Неверный тип

```
X:\java\www.csv  
Неверная система внутри файла  
Введите путь до файла или "0" для выхода
```

Рисунок 2.5. Несоответствие внутреннему формату

2.4. ТЕКСТ ПРОГРАММЫ

Файл Main.java:

```
package lab2_kotlin;  
import java.io.BufferedReader;  
import java.io.FileNotFoundException;  
import java.io.FileReader;  
import java.util.HashMap;  
import java.util.Map;  
import java.util.Scanner;  
  
public class Main  
{  
  
    public static void main(String args[])  
    {  
        String exit="f";  
        BufferedReader br=null;  
        Scanner in = new Scanner(System.in);  
        while(exit.equals("0")==false)  
        {  
            System.out.println("Введите путь до файла или \"0\" для выхода");  
  
            exit = in.nextLine();  
            if(exit.equals("0")==false)  
            {  
                try  
                {  
                    br = new BufferedReader(new  
FileReader(exit));  
                }  
                catch (FileNotFoundException e)  
                {  
                    System.out.println("Невозможно найти  
такой файл");  
                    continue;  
                }  
            }  
        }  
    }  
}
```

```

if(exit.endsWith("xml")==false&&exit.endsWith("csv")==false)
{
    System.out.println("Неверный формат
файла");
}
else
{
    long startTime =
System.currentTimeMillis();

    if(exit.endsWith("xml")==true)
    {
        SAXparser parser = new
SAXparser();

        parser.parse(exit);
    }
    if(exit.endsWith("csv")==true)
    {
        try
        {
            CSV.parse(br);
        }
        catch (Exception e)
        {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    long endTime =
System.currentTimeMillis();

    if(HashMap.city_plus_floors.isEmpty()==false)
    {
        System.out.println("\nСтатистика повторов:\n");
        for (Map.Entry<String,
Integer> entry : HashMap.copy.entrySet())
        {
            System.out.println("Повтор: " + entry.getKey() + " Количество: " +
entry.getValue());
        }

        System.out.println("\nСтатистика этажей:\n");
        for
        (Map.Entry<String,HashMap<Integer,Integer>> entry :
HashMap.city_plus_floors.entrySet())
        {
            System.out.printf("Город: %-17s",entry.getKey());

            System.out.printf("Этажи: %-10s\n",entry.getValue().toString().replace("{",
"").replace("}", "").replace("=", " = "));
        }
        System.out.println("\nВремя
работы: " + (endTime-startTime) + "ms\n");
    }
}

```

```

    }
    }
    }
    HashMapming.city.clear();
    HashMapming.copy.clear();
    HashMapming.city_plus_floors.clear();
}
System.out.println("Окончание работы");
in.close();
}
}

```

Файл SAXparser.java:

```

package lab2_kotlin;

import java.io.File;
import javax.xml.parsers.SAXParser;
import javax.xml.parsers.SAXParserFactory;

public class SAXparser
{
    public void parse(String file_path)
    {
        SAXParserFactory factory = SAXParserFactory.newInstance();
        SAXHandler hndl = new SAXHandler();
        SAXParser parser = null;
        try
        {
            parser = factory.newSAXParser();
        }
        catch (Exception e)
        {
            e.printStackTrace();
        }
        File file = new File(file_path);
        try
        {
            parser.parse(file, hndl);
        }
        catch (Exception e)
        {
            System.out.println("Неверный путь файла или файл
создан неверно");
            return;
        }
    }
}

```

Файл SAXhandler.java:

```

package lab2_kotlin;
import org.xml.sax.Attributes;
import org.xml.sax.SAXException;
import org.xml.sax.helpers.*;
public class SAXhandler extends DefaultHandler
{
    @Override
    public void startElement(String uri, String localName, String qName,
Attributes attributes) throws SAXException
    {
        int attributeLength = attributes.getLength();

```

```

String attr[] = new String[attributeLength];
if ("item".equals(qName))
{
    for (int i = 0; i < attributeLength; i++)
    {
        attr[i] = attributes.getValue(i);
    }
    try
    {
        HashMapping.building(attr[0],attr[1],Integer.parseInt(attr[2]),
Integer.parseInt(attr[3]));
    }
    catch(Exception e)
    {
        System.out.println("Неверная система внутри файла");
        return;
    }
}
else if("item".equals(qName)==false&&"root".equals(qName)==false)
{
    System.out.println("Неверная система внутри файла");
    return;
}
}
}

```

Файл CSV.java:

```

package lab2_kotlin;
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;

public class CSV
{
    public static int i=0;
    public static void parse(BufferedReader br) throws
NumberFormatException, IOException
    {
        String line=null;
        while ((line = br.readLine()) != null)
        {
            if(i!=0)
            {
                line = line.replaceAll("\\\"", "");
                String[] attr = line.split(";");
                try
                {
                    HashMapping.building(attr[0],attr[1],Integer.parseInt(attr[2]),
Integer.parseInt(attr[3]));
                }
                catch(Exception e)
                {
                    System.out.println("Неверная система
внутри файла");
                    return;
                }
            }
            else

```

```

        i++;
    }
}

}

Файл HashMapping.java:
package lab2_kotlin;

import java.util.HashMap;

public class HashMapping
{
    static HashMap<String,HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>>> city =
new HashMap<String,HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>>>();
    static HashMap<String, Integer> copy = new HashMap<String,Integer>();
    static HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>> city_plus_floors = new
HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>>();

    public static void building(String cityN, String streetN, Integer
houseN, Integer floorN)
    {

        HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>> street = new
HashMap<String,HashMap<Integer,Integer>>();
        HashMap<Integer,Integer> house = new
HashMap<Integer,Integer>();
        HashMap<Integer,Integer> each_floor = new
HashMap<Integer,Integer>();

        if(city.isEmpty()==false&&city.get(cityN)!=null)//city
exists:)
        {

            if(city.get(cityN).get(streetN)==null)//no street at
the moment:(
            {
                street = city.get(cityN);
                house.put(houseN, floorN);
                street.put(streetN, house);
                city.put(cityN, street);
            }
            else//this street exists:)
            {

                if(city.get(cityN).get(streetN).get(houseN)==floorN) //copy:(
                {

                    if(copy.isEmpty()==true||copy.get(cityN+' '+streetN+' '+houseN+'
'+floorN)==null)//first copy
                    {
                        copy.put(cityN+' '+streetN+'
'+houseN+' '+floorN, 2);
                    }
                    else//number'th copy
                    {
                        Integer repeat =copy.get(cityN+'
'+streetN+' '+houseN+' '+floorN)+1;

```



```

        copy.put(cityN+' '+streetN+'
'+houseN+' '+floorN, repeat);
    }
}
else//no copy:)
{
    street = city.get(cityN);
    house = street.get(streetN);
    house.put(houseN, floorN);
    street.put(streetN, house);
    city.put(cityN, street);
}
}
}
else//city doesn't exist:(
{
    house.put(houseN, floorN);
    street.put(streetN, house);
    city.put(cityN, street);
}

if(copy.get(cityN+' '+streetN+' '+houseN+'
'+floorN)==null)//this counts if it's not a copy:)
{

    if(city_plus_floors.isEmpty()==false&&city_plus_floors.get(cityN)!=nul
1)//not first counter for city
    {
        Integer
fl=city_plus_floors.get(cityN).get(floorN);
        each_floor = city_plus_floors.get(cityN);
        fl++;
        each_floor.put(floorN, fl);
        city_plus_floors.put(cityN,each_floor);
    }
    else
    {
        for(int j =1;j<=5;j++)
        {
            each_floor.put(j, 0);
        }
        each_floor.put(floorN, 1);
        city_plus_floors.put(cityN, each_floor);
    }
}
}
}

```

2.5. ВЫВОДЫ

В ходе данной практики были получены навыки работы с файлами типов csv и xml. Данные файлы необходимы для обмена информацией между различными приложениями и системами, из-за их многофункциональности и

распространённости необходимо уметь работать с ними. В созданной программе работа с файлом csv производилась посредством строчных функций, а с файлом xml – с помощью SAX парсера (Simple API for XML). Данный парсер проходит по документу линейно сверху вниз (не читает его весь сразу), анализирует события в документе и уведомляет программу об их происхождении, после чего производятся нужные действия для их обработки. SAX был выбран из-за принципа своей работы, дающего ему преимущество в скорости при работе с большими объёмами информации.