**Міністерство освіти і науки України**

**Національний авіаційний університет**

**Навчально-науковий інститут комп’ютерних**

**інформаційних технологій**



Лабораторна робота №3.4

з дисципліни «Об’єктивно-орієнтоване програмування»

«Створення та використання делегатів, подій та лямбда-виразів»

Виконав студент:

групи ПІ-224Б

Ляшенко Б.М.

Перевірив викладач:

Домків Т.С

Київ 2022

Історія контролю

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Опис** | **Автор** |
| 18.10.2022 | Створення та використання делегатів, подій та лямбда-виразів | Ляшенко Богдан Михайлович |

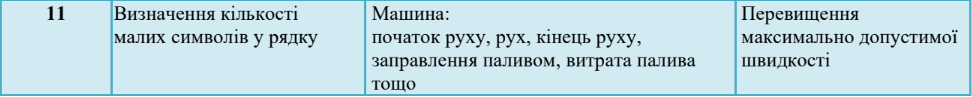
**Мета**: дослідити механізм обробки подій у мові С#, навчитися створювати та використовувати делегати.

**Завдання**:

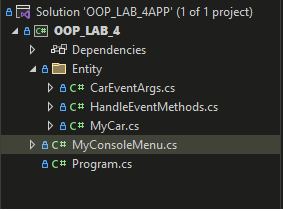
1. Описати на мові С# лямбда-вираз чи анонімний метод згідно з варіантом та викликати його через делегат з відповідним підписом.\*
2. Створити компонент багаторазового використання (клас), що містить член-подію. Події - об’єкти відповідають деяким подіям реального об’єкта, що моделюється даним компонентом (наприклад, якщо компонент є моделлю об’єкта „автомобіль”, подіями можуть бути „початок руху”, „зупинка”, „закінчення пального” і т. ін.). Для події створити клас-аргумент події. Для опису події створити новий делегат або використати наявний делегат бібліотеки FCL (наприклад, EventHandler).\*\*
3. Використовуючи створений у п.3 компонент, створити додаток, у якому визначити метод- обробник події для цього компонента, що реалізує реакцію додатка на подію (наприклад, повідомлення користувачеві про виникнення події). Метод-обробник події повинний отримувати інформацію про об’єкт-ініціатор події та аргумент події.\*\*₴

**Індивідуальне завдання**

Варіант № 11



**Хід роботи**



**Висновок**: під час виконання індивідуального завдання лабораторної роботи, я дослідив механізм обробки подій у мові C#. Також навчився створювати та використовувати делегати у мові C#.