МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «БРЕСТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ФАКУЛЬТЕТ ЭЛЕКТРОННО-ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ

Кафедра интеллектуальных информационных технологий

Отчет по лабораторной работе №5

Специальность ПО

Выполнил
Войтюк Е.О.
студент группы ПО-8
Проверил
А. А. Крощенко,
ст. преп. кафедры ИИТ,
«___k____ 2024 г.

Цель работы: приобрести практические навыки в области объектно-ориентированного проектирования

Задание 1. Реализовать абстрактные классы или интерфейсы, а также наследование и полиморфизм для следующих классов:

6) interface Mobile ← abstract class Samsung Mobile ← class Model. Выполнение:

Код программы

```
interface Mobile {
  void call(String number);
  void sendMessage(String number, String message);
abstract class SamsungMobile implements Mobile {
  String model;
  public SamsungMobile(String model) {
    this.model = model;
  @Override
  public void call(String number) {
    System.out.println("Звоним на номер " + number + " с телефона Samsung " + model);
  @Override
  public void sendMessage(String number, String message) {
    System.out.println("Отправляем сообщение " + message + " на номер " + number + " с телефона
Samsung " + model);
  abstract void useSamsungPay();
class Model extends SamsungMobile {
  public Model(String model) {
    super(model);
  @Override
  void useSamsungPay() {
    System.out.println("Оплата через Samsung Pay с телефона Samsung " + model);
```

```
public class Main {
   public static void main(String[] args) {
      Model myPhone = new Model("Galaxy S20");

      myPhone.call("1234567890");
      myPhone.sendMessage("1234567890", "Привет!");

      myPhone.useSamsungPay();
   }
}
```

Рисунки с результатами работы программы

```
Звоним на номер 1234567890 с телефона Samsung Galaxy S20
Отправляем сообщение 'Привет!' на номер 1234567890 с телефона Samsung Galaxy S20
Оплата через Samsung Pay с телефона Samsung Galaxy S20
Process finished with exit code 0
```

Задание 2.

В следующих заданиях требуется создать суперкласс (абстрактный класс, интерфейс) и определить общие методы для данного класса. Создать подклассы, в которых добавить специфические свойства и методы. Часть методов переопределить. Создать массив объектов суперкласса и заполнить объектами подклассов. Объекты подклассов идентифицировать конструктором по имени или идентификационному номеру. Использовать объекты подклассов для моделирования реальных ситуаций и объектов. 6) Создать суперкласс Домашнее животное и подклассы Собака, Кошка, Попугай. С помощью конструктора установить имя каждого животного и его характеристики.

Выполнение:

Код программы

```
abstract class DomesticAnimal {
   String name;
   String id;
   String characteristics;
```

```
public DomesticAnimal(String name, String id, String characteristics) {
    this.name = name;
    this.id = id;
    this.characteristics = characteristics;
  abstract void sound();
class Dog extends DomesticAnimal {
  public Dog(String name, String id, String characteristics) {
    super(name, id, characteristics);
  @Override
  void sound() {
    System.out.println("Гав-гав!");
class Cat extends DomesticAnimal {
  public Cat(String name, String id, String characteristics) {
    super(name, id, characteristics);
  @Override
  void sound() {
    System.out.println("Mяу-мяу!");
class Parrot extends DomesticAnimal {
  public Parrot(String name, String id, String characteristics) {
     super(name, id, characteristics);
  @Override
  void sound() {
     System.out.println("Чирик-чирик!");
public class Main {
  public static void main(String[] args) {
     DomesticAnimal[] pets = new DomesticAnimal[3];
    pets[0] = new Dog("Бобик", "1", "Бобик - активный и дружелюбный пес.");
    pets[1] = new Cat("Мурзик", "2", "Мурзик - независимая и любознательная кошка.");
    pets[2] = new Parrot("Кеша", "3", "Кеша - говорливый и яркий попугай.");
    for (DomesticAnimal pet : pets) {
```

Рисунки с результатами работы программы

```
Имя: Бобик, ID: 1, Характеристики: Бобик - активный и дружелюбный пес.
Гав-гав!
Имя: Мурзик, ID: 2, Характеристики: Мурзик - независимая и любознательная кошка.
Мяу-мяу!
Имя: Кеша, ID: 3, Характеристики: Кеша - говорливый и яркий попугай.
Чирик-чирик!
Process finished with exit code 0
```

Задание 3.

В задании 3 ЛР No4, где возможно, заменить объявления суперклассов объявлениями абстрактных

классов или интерфейсов.

Выполнение:

Код программы

```
import java.util.ArrayList;
import java.util.List;

interface Payable {
    double getAmount();
    void setAmount(double amount);
}

class Arrears implements Payable {
    private double amount;

    public Arrears(double amount) {
        this.amount = amount;
    }
}
```

```
public void setAmount(double amount) {
     this.amount = amount;
interface Serviceable {
  String getName();
  double getPrice();
class Service implements Serviceable {
  private String name;
  private double price;
  public Service(String name, double price) {
     this.name = name;
     this.price = price;
  public String getName() {
     return name;
  public double getPrice() {
     return price;
abstract class User {
  public abstract void accountAmount();
  public abstract boolean checkUnpaidArrears();
class Subscriber extends User {
  public String phoneNumber;
  public List<Service> services;
  public Arrears arrears;
  public boolean isActive;
  public Subscriber(String phoneNumber) {
     this.phoneNumber = phoneNumber;
     this.services = new ArrayList<>();
     this.arrears = new Arrears(0);
     this.isActive = true;
  public void requestPhoneNumberChange(Administrator administrator, String newNumber) {
```

public double getAmount() {

return amount;

```
administrator.changePhoneNumber(this, newNumber);
  public void requestService(Administrator administrator, Service service) {
     administrator.requestService(this, service);
  public void cancelService(Administrator administrator, Service service) {
     administrator.cancelService(this, service);
  public void payArrears(double amount) {
    this.arrears.setAmount(this.arrears.getAmount() - amount);
     System.out.println("Абонент " + this.phoneNumber + " положил сумму" + amount + " на счет.");
    if(!this.isActive && !checkUnpaidArrears())
       this.isActive = true;
       System.out.println
            ("Абонент " + this.phoneNumber + " вновь подключен.");
  public void accountAmount()
    if(checkUnpaidArrears())
       System.out.println
            ("У абонента " + this.phoneNumber + " имеется задолженность суммой " +
this.arrears.getAmount());
    else
       System.out.println
            ("У абонента " + this.phoneNumber + " имеется остаток на счете суммой " + (-
this.arrears.getAmount()));
  public boolean checkUnpaidArrears() {
    return this.arrears.getAmount() > 0;
interface AdminActions {
  void changePhoneNumber(Subscriber subscriber, String newNumber);
  void requestService(Subscriber subscriber, Service service);
  void cancelService(Subscriber subscriber, Service service);
  void temporarilyDisableSubscriber(Subscriber subscriber);
class Administrator implements AdminActions {
  public void changePhoneNumber(Subscriber subscriber, String newNumber) {
```

```
System.out.println("Абонент с номером " + subscriber.phoneNumber + " сменил номер телефона
на " + newNumber);
     subscriber.phoneNumber = newNumber;
  public void requestService(Subscriber subscriber, Service service) {
     subscriber.services.add(service);
     subscriber.arrears.setAmount(subscriber.arrears.getAmount() + service.getPrice());
     System.out.println("Абонент" + subscriber.phoneNumber + " подписался на услугу: " +
service.getName());
  public void cancelService(Subscriber subscriber, Service service) {
    if (subscriber.services.contains(service)) {
       subscriber.services.remove(service);
       subscriber.arrears.setAmount(subscriber.arrears.getAmount() - service.getPrice());
       System.out.println("Абонент " + subscriber.phoneNumber + " отписался от услуги: " +
service.getName());
  public void temporarilyDisableSubscriber(Subscriber subscriber) {
     if (subscriber.checkUnpaidArrears()) {
       subscriber.isActive = false;
       System.out.println("Абонент " + subscriber.phoneNumber + " отключен за неуплату.");
class TelephoneStation {
  private List<Subscriber> subscribers;
  public TelephoneStation() {
    this.subscribers = new ArrayList<>();
  public void addSubscriber(Subscriber subscriber) {
    this.subscribers.add(subscriber);
  public List<Subscriber> getSubscribers() {
    return subscribers:
public class Main3 {
  public static void main(String[] args) {
     TelephoneStation telephoneStation = new TelephoneStation();
     Service service1 = new Service("Интернет обслуживание", 34.0);
     Service service2 = new Service("Подписка на музыку", 89.0);
     Service service3 = new Service("Подписка на анекдоты", 15.0);
```

```
Subscriber subscriber1 = new Subscriber("297228696");

telephoneStation.addSubscriber(subscriber1);

Administrator administrator = new Administrator();

subscriber1.requestPhoneNumberChange(administrator, "336663432");

subscriber1.payArrears(15);

subscriber1.requestService(administrator, service1);

subscriber1.requestService(administrator, service2);

subscriber1.requestService(administrator, service3);

subscriber1.accountAmount();

subscriber1.cancelService(administrator, service2);

administrator.temporarilyDisableSubscriber(subscriber1);

subscriber1.payArrears(1000);

subscriber1.accountAmount();

}
```

Рисунки с результатами работы программы

```
Абонент с номером 297228696 сменил номер телефона на 336663432 Абонент 336663432 положил сумму15.0 на счет.
Абонент 336663432 подписался на услугу: Интернет обслуживание Абонент 336663432 подписался на услугу: Подписка на музыку Абонент 336663432 подписался на услугу: Подписка на анекдоты У абонента 336663432 имеется задолженность суммой 123.0 Абонент 336663432 отписался от услуги: Подписка на музыку Абонент 336663432 отключен за неуплату.
Абонент 336663432 положил сумму1000.0 на счет.
Абонент 336663432 вновь подключен.
У абонента 336663432 имеется остаток на счете суммой 966.0
```

Вывод: приобрел практические навыки в области объектноориентированного проектирования