ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ



МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет Информационных технологий Кафедра Информатики и информационных технологий

направление подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 3

Дисциплина: Объектно-ориентированное программирование

Тема: Пространства имён, модификаторы доступа и принципы SOLID

Москва

2024

Цель: получить практические навыки в создании программ, содержащих пространства имён различных типов, и изучить влияние модификаторов доступа. Изучить принципы SOLID

Обоснование:

Пространство имён позволяет логически разделить объекты (классы, структуры, интерфейсы и т.д.) на блоки, в каждом из которых гарантирована уникальность наименований.

Модификаторы доступа позволяют реализовать принцип ООП «Инкапсуляция» путём сокрытия элементов кода в определённых масштабах. Инкапсуляция нужна, чтобы обеспечить целостность объекта и дать возможность пользоваться им, не вдаваясь в подробности его реализации.

Принципы SOLID используют для открытия возможностей развития, масштабирования и тестирования кода.

Задание.

- 1. Создание класса "Студент" с приватными полями и публичными свойствами для хранения информации о студенте (имя, фамилия, возраст, средний балл).
- 2. Создание класса "Университет" с приватным полем для хранения списка студентов и публичными методами для добавления, удаления и студентов.
- 3. Создание пространства имен "DataAccess", добавьте туда класс "StudentsRepository" для реализации доступа к данным (сохранение информации о студентах в файл и чтение информации о студентах из файла).
 - 4. Убедитесь, что выполняются следующие условия:
 - В работе соблюдаются принципы SOLID:
 - Принцип единственной ответственности (Single Responsibility Principle).
 - Принцип инверсии зависимостей (Dependency Inversion Principle).

• Соблюдается целостность данных: классы не должны позволять делать то, что недопустимо с логической точки зрения.

Например: валидация полей студента (возраст не может быть отрицательным), проверка данных при добавлении студента (что студент не null) и т.д.

Выполнение

Для соблюдения принципов SOLID для описанных в задании классов были созданы соответствующие интерфейсы, которые эти классы реализовывали. Это позволяет инвертировать зависимость абстракции от реализации, что открывает возможность масштабирования и быстрого рефакторинга кода.

University.cs:

```
namespace Shaura.OOP.Lab3;
public interface IPeopleUnity<T> where T : IPerson
{
    public void Add(T person);
    public void Remove(T person);
    public List<T> Search(string searchQuery);
    public List<T> Get();
}
public class University : IPeopleUnity<Student>
{
    private readonly List<Student> _students = [];
    public void Add(Student person)
    {
        _students.Add(person);
    }
    public void Remove(Student person)
    {
        _students.Remove(person);
    }
    public List<Student> Search(string searchQuery)
    {
        return _students.FindAll(student =>
        student.Name.Contains(searchQuery) ||
        student.Surname.Contains(searchQuery));
    }
    public List<Student> Get()
    {
        return _students;
    }
}
```

Student.cs:

```
namespace Shaura.00P.Lab3;
public interface IPerson
   public Student(string name, string surname, int age, double avgScore)
       AvgScore = avgScore;
```

StudentsRepository.cs:

```
using System.Text.Json;
namespace Shaura.OOP.Lab3.DataAccess;
public static class StudentsRepository
{
    public static void SaveToFile(string path, List<Student> students)
        {
            var jsonString = JsonSerializer.Serialize(students);
            File.WriteAllText(path, jsonString);
        }
        public static List<Student>? ReadFromFile(string path)
        {
            var jsonString = File.ReadAllText(path);
            var students =
        JsonSerializer.Deserialize<List<Student>>(jsonString);
            return students;
        }
    }
}
```

Program.cs:

```
using Shaura.OOP.Lab3;
using Shaura.OOP.Lab3.DataAccess;

var uni = new University();
var student1 = new Student("John", "Doe", 18, 4.25);
IPerson person2 = new Student("Joe", "Dope", 20, 3.5); // абстракция
(IPerson) не ограничивает реализацию (Student)

uni.Add(student1);
uni.Add((Student)person2); // реализация (University) ограничивает
абстракцию (IPerson)

var list = uni.Get();
StudentsRepository.SaveToFile("./students.json", list);
var jsonList = StudentsRepository.ReadFromFile("./students.json");

if (jsonList != null)
    foreach (var item in jsonList)
        Console.WriteLine($"{item.Surname} {item.Name}, {item.Age} : cp.
балл = {item.AvgScore}");
```

Консольный вывод:

```
Doe John, 18 : ср. балл = 4,25
Dope Joe, 20 : ср. балл = 3,5
```

Созданный файл с сохранением данных студентов:

```
students.json - Блокнот

Файл Правка Формат Вид Справка
[{"Name":"John", "Surname": "Doe", "Age":18, "AvgScore":4.25}, {"Name":"Joe", "Surname": "Dope", "Age":20, "AvgScore":3.5}]

^
```