Тема: Інтерактивні консольні програми для платформи Java SE*

Мета: Реалізація діалогового режиму роботи з користувачем в консольних програмах мовою Java.

1 ВИМОГИ

1.1 Розробник

Інформація про розробника:

- Гряник Георгій Володимирович
- KIT-119Д;
- 6 варіант.

1.2 Загальне завдання

- 1. Використовуючи програму рішення завдання <u>лабораторної роботи №3</u>, відповідно до <u>прикладної задачі</u> забезпечити обробку команд користувача у вигляді текстового меню:
 - введення даних;
 - перегляд даних;
 - виконання обчислень;
 - відображення результату;
 - завершення програми і т.д.
- 2. Забезпечити обробку параметрів командного рядка для визначення режиму роботи програми:
 - параметр "-h" чи "-help": відображається інформація про автора програми, призначення (індивідуальне завдання), детальний опис режимів роботи (пунктів меню та параметрів командного рядка);
 - параметр "-d" чи "-debug": в процесі роботи програми відображаються додаткові дані, що полегшують налагодження та перевірку працездатності програми: діагностичні повідомлення, проміжні значення змінних, значення тимчасових змінних та ін.

1.3 Задача

Виконати загальне завдання

2 ОПИС ПРОГРАМИ

2.1 Засоби ООП

Використання стороннього класу суть якого полягає виконання не основних завдань програми .

2.2 Ієрархія та структура класів

Клас "Helper" виконує роль допоміжного класу який виконує неосновні завдання наприклад : виведення результату або перевірка символів на відповідність

2.3 Важливі фрагменти програми

```
Helper.debug=true; }
      else if (operating mode.equals("-help")||operating mode.equals("-h") )
      { Helper.help=true;}
             if (Helper.debuq==true)System.out.println("\n("+Helper.date.toString()+")
Викликана фукція 'Menu')");
            Helper.Help();
             while(true)///нескінченний цикл який дозволяє працювати програмі
(Helper.debug==true)System.out.println("\n("+Helper.date.toString()+") фукція 'Menu')");
(Helper.debug==true)System.out.println("\n(("+Helper.date.toString()+") text-"+text+";
res-"+res+")");
                   System.out.print("\nВведіть команду: ");
             String s=in.nextLine();
             switch(s)///пошук введеної команди
             case "1": Helper.PrintLine(text);
             break;
             case "2": Helper.PrintLine(res);
             case "3":text=Helper.Replacement(text);
             case "4": res=Helper.Task6(text);
             break;
             case "5" :Helper.Help();
            break;
             case "cls" :
      //break;
             case "6" :
                   text="Eror";
                   res="Eror";
             break;
             case "7":
(Helper.debug==true)System.out.println("\n(("+Helper.date.toString()+") Програма завершує
роботу)");
                   return;
             default : Helper.Help();
             break;
             }
             }
      }
```

3 ВАРІАНТИ ВИКОРИСТАННЯ

На початку програма потребує флагу. Даний флаг вмикає певний режим роботи. Режимів роботи два. –h(-help)- режим у якому відображається завдання та автор програми,-d(--debug) – відображає додаткову інформацію для отладки та інформацію про стан роботи. Після введення флаг обробляється та вмикається відповідний режим. Далі звичайне користування програмою в залежності від режиму

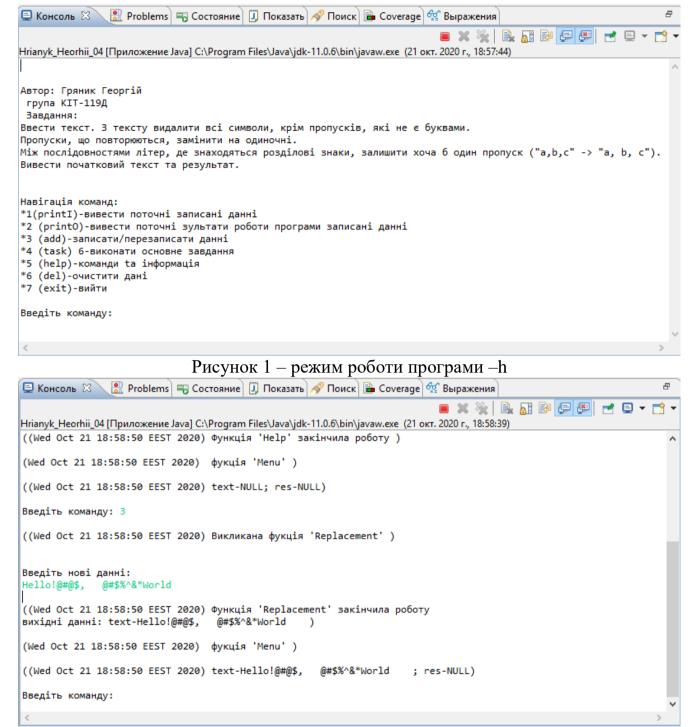


Рисунок 2 – режим роботи програми –d

ВИСНОВКИ

Під час виконання лабораторної роботи було набуто навички розробка розробки власного класу, а особливо Help class та вирішення прикладних задач з використанням рядків та рядкових команд.