Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого Институт компьютерных наук и кибербезопасности Высшая школа «Компьютерных технологий и информационных систем»

ОТЧЕТ			
по дисциплине «Системный подход в разработке программного обеспечения»			
Выполнил:			
студент группы 5130902/20201	подпись	А. И. Сафонов	
Проверил: Кандитад тех. Наук., доцент	C	С. А. Нестеров	
кандитад тех. таук., доцент	подпись	. A. Hecrepos	
	« »	2024г.	

Оглавление

1.	Смотрим версии Java Puzzle Ball	zzle Ball Ошибка! Закладка не определена.	
	16.08.2013	. Ошибка! Закладка не определена.	
	22.08.2013	. Ошибка! Закладка не определена.	
	27.09.2013	. Ошибка! Закладка не определена.	
	16.10.2013	. Ошибка! Закладка не определена.	
	21.11.2013	. Ошибка! Закладка не определена.	
2.	Упражнения из занятия 2-2 Задачи программы	Ошибка! Закладка не определена.	
	Упражнение 1	. Ошибка! Закладка не определена.	
	Упражнение 2	. Ошибка! Закладка не определена.	
	Упражнение 3	. Ошибка! Закладка не определена.	
3.	Упражнения – Раздел 2	Ошибка! Закладка не определена.	
	Проблема 1: Простая ASCII-графика	. Ошибка! Закладка не определена.	
	Проблема 2: Исходная ASCII-графика	. Ошибка! Закладка не определена.	
	Проблема 3: The Snake Box Factory	. Ошибка! Закладка не определена.	

1. Задание 1 (по уроку 3.1)

открываем проект Variables02, правим в соответствии с комментариями, проверяем результат. Ставим точки останова, при выполнении в режиме отладки, показываем для нескольких точек, какие переменные с какими значениями. открываем проектVariables03, исправляем ошибки, ставим комментарии относительно сделанных исправлений.

Проект Variables02:

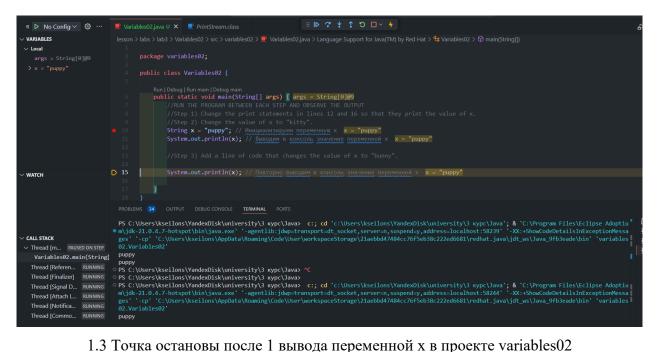
Исходно программа выглядит следующим образом:

1.1 Исходная версия проекта variables02

Согласно комментариям, сделаем вместо вывода в консоль константных строк, вывод переменной х.

1.2 Запуск проекта variables02 после 1 шага

До того, как мы инициализировали переменную х, в локальной области переменных доступна только переменная args, содержащая массив строк которые мы можем передать при запуске программы. После инициализации переменная х становится доступной для использования внутри метода main класса Variables02.



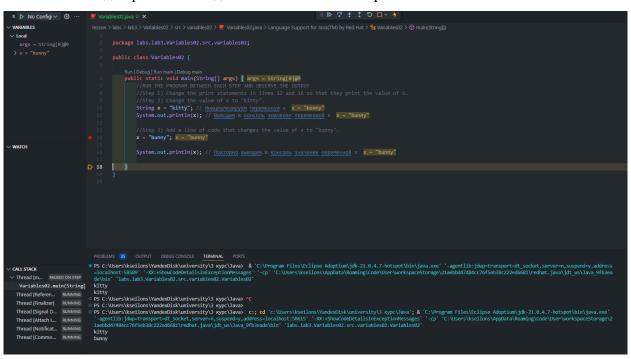
1.3 Точка остановы после 1 вывода переменной х в проекте variables02

Сделаем 2 шаг, поменяем значение переменной х на "kitty" и посмотрим на вывод программы:



1.4 Точка остановы после 2 вывода переменной х в проекте variables02 после 2 шага Теперь добавим между выводами переменной х изменение ее значения на "bunny":

1.5 Вывод переменной х до замены значения в проекте variables02 после 3 шага



1.6 Вывод переменной х после замены значения в проекте variables02 после 3 шага Проект Variables03:

Исправляем код проекта Variables03. Получаем код, который выглядит следующим образом:

```
package variables03;

√ public class Variables03 {
                            public static void main(String[] args) {
                                      boolean bool = true;
                                      boolean intVar1 = true; // поменял тип переменной
                                      int intVar2 = 2;
                                      int intVar3 = 3; // Переменная была не объявлена
                                      double doubleVar1, doubleVar2, doubleVar3, doubleVar4;
  15
                                      doubleVar1 = 1.1;
                                      doubleVar2 = 2.1; // Ошибка в названии переменной
                                      doubleVar3 = 3.1;
                                      doubleVar4 = 0; // Необходимо инициализировать переменную
// double doubleVar3 = 3.1; тип переменной уже указан
                                      String stringVar1 = "1"; // Переменная была объявлена как int, но должна быть String.
                                      String stringVar2 = "2";
                                     System.out.println("bool = "
                                                                                                                                       +bool);
                                                                                                                                  +intVar1);
                                     System.out.println("intVar1 = "
                                     System.out.println("intVar2 = "
                                                                                                                                   +intVar2);
                                     System.out.println("intVar3 = "
                                     System.out.println("intVar3 = " +intVar3);
System.out.println("doubleVar1 = " +doubleVar1);
                                     System.out.println("doubleVar2 = " +doubleVar2);
                                    System.out.println("doubleVar2 = "+doubleVar2);
System.out.println("doubleVar3 = "+doubleVar3);
System.out.println("doubleVar4 = "+doubleVar4);
System.out.println("stringVar1 = "+(stringVar1 +1));
System.out.println("stringVar2 = "+(stringVar2 +2));
PROBLEMS 35
                                    OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL
          + FullyQualifiedErrorId : CommandNotFoundException
PS C:\Users\kseilons\YandexDisk\university\3 kypc\Java> c:; cd 'c:\Users\kseilons\YandexDisk\university\3 kypc\Java'; &
App Data \\ Roaming \\ Code \\ User \\ work space \\ Storage \\ 21 aebbd 4748 4cc 76f 5eb 38c 222 ed 6681 \\ red hat. \\ java \\ jdt_ws \\ Java_9 fb 3eade \\ bin' 'varia' \\ left for the proposal property of the prop
bool = true
intVar1 = true
intVar2 = 2
intVar3 = 3
doubleVar1 = 1.1
doubleVar2 = 2.1
doubleVar3 = 3.1
doubleVar4 = 0.0
stringVar1 = 11
stringVar2 = 22
```

1.7 Код программы variables03 после исправлений ошибок

2. Задание 2 (по уроку 3.2)

Упражнение 1. открываем проект Chickens01, пишем фрагмент кода, как описано на слайде 23 презентации 3.2.

```
class TestData {
    public int eggsPerChicken;
    public int chickenCount;

public TestData(int eggsPerChicken, int chickenCount) {
        this.eggsPerChicken = eggsPerChicken;
        this.chickenCount = chickenCount;
    }
}
```

1.8 Опишем класс для исходных данных

1.9 Основной класс Chickens01

```
Яиц соберет Браун: 45 . Исходные значения переменных: eggsPerChicken = 5, checkenCount = 3 Яиц соберет Браун: 84 . Исходные значения переменных: eggsPerChicken = 4, checkenCount = 8
```

1.10 Результат выполнения программы Chickens01

Упражнение 2. открываем проект <u>Chickens02</u>, пишем фрагмент кода, как описано на слайде 32 презентации 3.2.

```
星 Chickens02.java U 🗙
 lesson > labs > lab3 > Chickens02 > src > chickens02 > 星 Chickens02.java > Java > 😭 Chickens02
        package chickens02;
        public class Chickens02 {
            Run | Debug | Run main | Debug main
            public static void main(String[] args) {
                int mondayEggs = 100;
                int tuesdayEggs = 121;
                int wednesdayEggs = 117;
                double dailyAverage = (mondayEggs + tuesdayEggs + wednesdayEggs) / 3.0;
                double monthlyAverage = dailyAverage * 30;
                double eggPrice = 0.18;
                double monthlyProfit = monthlyAverage * eggPrice;
                System.out.printf(format: "Daily Average: %.3f%n", dailyAverage);
                System.out.printf(format: "Monthly Average: %.2f%n", monthlyAverage);
                System.out.printf(format:"Monthly Profit: $%.2f%n", monthlyProfit);
  24
 PROBLEMS 23 OUTPUT DEBUG CONSOLE
                                        TERMINAL
 PS C:\Users\kseilons\YandexDisk\university\3 kypc\Java> c:; cd 'c:\Users\kseilons\YandexDisk\universi
sInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\kseilons\AppData\Roaming\Code\User\workspaceStorage\21aebbd47484
 Daily Average: 112,667
 Monthly Average: 3380,00
 Monthly Profit: $608,40
 PS C:\Users\kseilons\YandexDisk\university\3 kypc\Java>
```

1.11 Результат выполнения и исходный код программы Chickens02

3. Задание 3 (по уроку 3.3)

Открываем проект ShoppingCart01, пишем код в соответствии со слайдами 19-20, добавляем комментарии.

1.12 Результат выполнения и исходный код программы ShoppingCart01

Упражнение 2. открываем проект <u>ShoppingCart02</u>, пишем код в соответствии со слайдами 23-26, добавляем комментарии.

```
package shoppingcart02;

public class CartItem {

// Строковая переменная для названия товара
String title;

// Числовая переменная для цены товара
double price;

// Числовая переменная для налога на товар
double tax;

// Числовая переменная для общей стоимости товара
double totalPrice;

// Числовая переменная для количества товара
int quantity;

CartItem(String title, double price, double tax, int quantity) {
    this.title = title;
    this.price = price;
    this.quantity = quantity;

// Расмет общей стоимости товара с учетом налога и количества
this.totalPrice = (1 + tax) * price * quantity;

}

}
```

1.13 Класс для продуктов в корзине CartItem

```
package shoppingcart02;
        import java.util.ArrayList;
              private final ArrayList<CartItem> items;
String custName;
              public ShoppingCart02(String custName) {
    this.items = new ArrayList(>);
    this.custName = custName;
              public void addItem(CartItem item) {
              public void printShoppingCart() {
String message = custName + " хочет купить:";
                    System.out.println(message);
                    double totalPrice = 0;
                    for (CartItem item : items) {
                           System.out.println(item.title + " - " + item.quantity + " шт.");
                           totalPrice += item.totalPrice;
                    System.out.println("Общая стоимость: " + totalPrice);
              Run|Debug|Run main|Debug main
public static void main(String[] args) {
                     String custName = "Алексей";
                    // Создание объекта класса ShoppingCart02 с именем покупателя ShoppingCart02 cart = new ShoppingCart02(custName);
                    // Создание объектов класса CartItem для различных товаров
CartItem shirt = new CartItem(title:"Рубашка", price:125, tax:0.2, quantity:2);
CartItem pants = new CartItem(title:"Брюки", price:80, tax:0.1, quantity:1);
CartItem shoes = new CartItem(title:"Ботинки", price:150, tax:0.15, quantity:1);
              // Добавление товаров в корзину cart.addItem(shirt);
                    cart.addItem(pants);
                    cart.addItem(shoes);
                    // Вывод содержимого корзи cart.printShoppingCart();
55
```

Класс для корзины и работы с ней

```
PS C:\Users\kseilons\YandexDisk\university\3 курс\Java> & 'C:\Program Files\Eclipse Adoptium\jdk-21.0.4.7-hotspot\bin\java.exe' '-XX:+ShowCodeDetai lsInExceptionMessages' '-cp' 'C:\Users\kseilons\AppData\Roaming\Code\User\workspaceStorage\21aebbd47484cc76f5eb38c222ed6681\redhat.java\jdt_ws\Java_9fb3eade\bin' 'shoppingcart02.ShoppingCart02'
Алексей хочет кулить:
Рубашка - 2 шт.
Брюки - 1 шт.
Ботинки - 1 шт.
Общая стоимость: 560.5
```

1.14 Результат запуска программы ShoppingCart02