

**Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
«Брестский государственный технический университет»
Кафедра ИИТ**

Лабораторная работа №5

По дисциплине: «ССП»

Вариант 11

Выполнил:

Студент 3 курса

Группы ПО-8

Замалетдинов Д.А.

Проверил:

Крощенко А.А

Брест 2024

Лабораторная работа №5

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: interface Устройство Печати ← class Принтер ← class Лазерный Принтер.

Код программы:

PrintingDevice.java

```
public interface PrintingDevice {  
    public void printData();  
    public void setData(String data);  
}
```

Printer.java

```
public class Printer implements PrintingDevice{  
  
    protected String data;  
    @Override  
    public void printData() {  
        System.out.println("Принтер печатает текст: \n" + data);  
    }  
  
    @Override  
    public void setData(String data) {  
        this.data = data;  
    }  
}
```

LaserPrinter.java

```
public class LaserPrinter extends Printer{  
    @Override  
    public void printData() {  
        System.out.println("Лазерный принтер печатает текст: \n" + data);  
    }  
}
```

Main.java

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Printer printer = new Printer();  
        Printer laserPrinter = new LaserPrinter();  
  
        printer.setData("Что вершит судьбу человечества?");  
        laserPrinter.setData("Где моя медаль и грамота?");  
  
        printer.printData();  
        laserPrinter.printData();  
    }  
}
```

Результат работы программы:

```
Принтер печатает текст:  
Что вершит судьбу человечества?  
Лазерный принтер печатает текст:  
Где моя медаль и грамота?
```

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.

Создать суперкласс Музыкальный инструмент и классы Ударный, Струнный, Духовой. Создать массив объектов Оркестр. Осуществить вывод состава оркестра.

Код программы:

MusicalInstrument.java

```
abstract class MusicalInstrument {  
    protected String name;  
    public MusicalInstrument(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
    public abstract void play();  
}
```

Percussion.java

```
class Percussion extends MusicalInstrument {  
    private String drumType;  
  
    public Percussion(String name, String drumType) {  
        super(name);  
        this.drumType = drumType;  
    }  
  
    @Override  
    public void play() {  
        System.out.println(name + " (type: " + drumType + ") is being played.");  
    }  
}
```

Stringed.java

```
class Stringed extends MusicalInstrument {  
    private int numberOfStrings;  
    public Stringed(String name, int numberOfStrings) {  
        super(name);  
        this.numberOfStrings = numberOfStrings;  
    }  
    @Override  
    public void play() {  
        System.out.println(name + " (number of strings: " + numberOfStrings + ") is
```

```
being played.");
    }
}
```

Wind.java

```
class Wind extends MusicalInstrument {
    private String material;

    public Wind(String name, String material) {
        super(name);
        this.material = material;
    }

    @Override
    public void play() {
        System.out.println(name + " (made of " + material + ") is being played.");
    }
}
```

Orchestra.java

```
class Orchestra {
    private MusicalInstrument[] instruments;

    public Orchestra(int size) {
        instruments = new MusicalInstrument[size];
    }

    public void addInstrument(int index, MusicalInstrument instrument) {
        instruments[index] = instrument;
    }

    public void displayOrchestra() {
        System.out.println("Orchestra composition:");
        for (MusicalInstrument instrument : instruments) {
            if (instrument != null) {
                System.out.print("- ");
                instrument.play();
            }
        }
    }
}
```

Main.java

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Orchestra orchestra = new Orchestra(5);

        orchestra.addInstrument(0, new Percussion("Drums", "Bass"));
        orchestra.addInstrument(1, new Stringed("Guitar", 6));
        orchestra.addInstrument(2, new Wind("Flute", "Wood"));
        orchestra.addInstrument(3, new Percussion("Cymbals", "Crash"));
        orchestra.addInstrument(4, new Stringed("Violin", 4));

        orchestra.displayOrchestra();
    }
}
```

Результаты работы программы:

```
Orchestra composition:
- Drums (type: Bass) is being played.
- Guitar (number of strings: 6) is being played.
- Flute (made of Wood) is being played.
- Cymbals (type: Crash) is being played.
- Violin (number of strings: 4) is being played.
```

Задание 3: В задании 3 ЛР №4, где возможно, заменить объявления суперклассов объявлениями абстрактных классов или интерфейсов.

Код программы:

CrewMember.java

```
import java.lang.String;
abstract class CrewMember {

    protected String name;

    public CrewMember(String name) {
        this.name = name;
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }

    public abstract String getInfo();
}
```

Pilot.java

```
class Pilot extends CrewMember {
    public Pilot(String name) {
        super(name);
    }

    @Override
    public String getInfo() {
        return "Пилот: " + this.name;
    }
}
```

Navigator.java

```
class Navigator extends CrewMember {
    public Navigator(String name) {
        super(name);
    }

    @Override
    public String getInfo() {
        return "Штурман: " + this.name;
    }
}
```

```
}  
}
```

RadioOperator.java

```
class RadioOperator extends CrewMember {  
    public RadioOperator(String name) {  
        super(name);  
    }  
  
    @Override  
    public String getInfo() {  
        return "Радиост: " + this.name;  
    }  
}
```

FlightAttendant.java

```
class FlightAttendant extends CrewMember {  
    public FlightAttendant(String name) {  
        super(name);  
    }  
  
    @Override  
    public String getInfo() {  
        return "Стюардесса: " + this.name;  
    }  
}
```

Flight.java

```
import java.util.ArrayList;  
import java.util.List;  
  
class Flight {  
    private List<CrewMember> crew;  
    private Aircraft aircraft;  
    private String departureAirport;  
    private String destinationAirport;  
    private boolean canceled;  
  
    public Flight(Aircraft aircraft, String departureAirport, String  
destinationAirport) {  
        this.aircraft = aircraft;  
        this.departureAirport = departureAirport;  
        this.destinationAirport = destinationAirport;  
        this.crew = new ArrayList<>();  
        this.canceled = false;  
    }  
  
    public String getDepartureAirport() {  
        return departureAirport;  
    }  
  
    public String getDestinationAirport() {  
        return destinationAirport;  
    }  
  
    public boolean isCanceled() {  
        return canceled;  
    }  
  
    public List<CrewMember> getCrew() {  
        return crew;  
    }  
}
```

```

public void addCrewMember(CrewMember crewMember) {
    crew.add(crewMember);
}

public void cancelFlight() {
    this.canceled = true;
    System.out.println("\nРейс отменён!");
}

public void changeDestination(String newDestinationAirport) {
    this.destinationAirport = newDestinationAirport;
}

public void changeDeparture(String newDepartureAirport) {
    this.departureAirport = newDepartureAirport;
}

public void displayFlightInfo() {
    System.out.println("Экипаж:");
    for (CrewMember member : crew) {
        System.out.println(member.getInfo());
    }

    System.out.println("");
    aircraft.showAircraftInfo();

    System.out.println("\n" + departureAirport + " -> " + destinationAirport);
}
}

```

Main.java

```

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Pilot pilot = new Pilot("Фролов Михаил Дмитриевич");
        Navigator navigator = new Navigator("Дроздов Тимофей Андреевич");
        RadioOperator radioOperator = new RadioOperator("Беляев Александр Фёдорович");
        FlightAttendant flightAttendant1 = new FlightAttendant("Попова Яна Юрьевна");
        FlightAttendant flightAttendant2 = new FlightAttendant("Шилова Полина
Львовна");

        Aircraft aircraft = new Aircraft("Boeing-737", 150, 5000);

        Flight flight = new Flight(aircraft, "Аэропорт Минск", "Аэропорт Шереметьево");

        flight.addCrewMember(pilot);
        flight.addCrewMember(navigator);
        flight.addCrewMember(radioOperator);
        flight.addCrewMember(flightAttendant1);
        flight.addCrewMember(flightAttendant2);

        flight.displayFlightInfo();

        flight.cancelFlight();

        flight.changeDestination("Аэропорт Калуга");

        flight.displayFlightInfo();
    }
}

```

Результаты работы программы:

Экипаж:

Пилот: Фролов Михаил Дмитриевич

Штурман: Дроздов Тимофей Андреевич

Радист: Беляев Александр Фёдорович

Стюардесса: Попова Яна Юрьевна

Стюардесса: Шилова Полина Львовна

Boeing-737:

Дальность полёта: 150

Вместительность: 5000.0

Аэропорт Минск -> Аэропорт Шереметьево

Рейс отменён!

Экипаж:

Пилот: Фролов Михаил Дмитриевич

Штурман: Дроздов Тимофей Андреевич

Радист: Беляев Александр Фёдорович

Стюардесса: Попова Яна Юрьевна

Стюардесса: Шилова Полина Львовна

Boeing-737:

Дальность полёта: 150

Вместительность: 5000.0

Аэропорт Минск -> Аэропорт Калуга

Вывод: приобрел практические навыки в области объектно-ориентированного проектирования.