



Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Отчёт по лабораторной работе №3  
По дисциплине: Программирование  
Вариант 110549

**Выполнил:** Разыграев Кирилл Сергеевич

**Группа:** P3115

**Преподаватель:** Кулинич Ярослав Вадимович

Санкт-Петербург, 2024

# Содержание

<b>Задание . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>UML - диаграмма . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>Исходный код программы . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>Результат работы программы . . . . .</b>	<b>4</b>
<b>Вывод . . . . .</b>	<b>4</b>

## Задание

В соответствии с выданным вариантом на основе предложенного текстового отрывка из литературного произведения создать объектную модель реального или воображаемого мира, описываемого данным текстом. Должны быть выделены основные персонажи и предметы со свойственным им состоянием и поведением. На основе модели написать программу на языке Java.

Текст, выводящийся в результате выполнения программы не обязан дословно повторять текст, полученный в исходном задании. Также не обязательно реализовывать грамматическое согласование форм и падежей слов выводимого текста.

Стоит отметить, что цель разработки объектной модели состоит не в выводе текста, а в эмуляции объектов предметной области, а именно их состояния (поля) и поведения (методы). Методы в разработанных классах должны изменять состояние объектов, а выводимый текст должен являться побочным эффектом, отражающим эти изменения.

*Он положил на стол перед рассевшимися вокруг коротышками лунный камень и принялся рассказывать о том, что в природе встречаются вещества, которые приобретают способность светиться в темноте, после того как подвергнутся действию лучей света. Такое свечение называется люминесценцией. Некоторые вещества приобретают способность испускать видимые лучи света даже под влиянием невидимых ультрафиолетовых, инфракрасных или космических лучей.*

