

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

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Отчёт по лабораторной работе №3

По дисципление: Программирование

Вариант 110549

Выполнил: Разыграев Кирилл Сергеевич

Группа: Р3115

Преподаватель: Кулинич Ярослав Вадимович

Содержание

Задание	•	 •	•	•	 •	•	•	•	•	•	•		•	•	•		•	•	3
UML - диаграмма	•	 •	•	•	 •	•	•	•	•	•		•	•		•	•			4
Исходный код программы	•	 •	•	•		•	•		•			•	•		•	•			4
Результат работы программы	•	 •	•	•	 •	•	•	•	•	•		•	•		•	•			4
Вывол	_	 _	_		 			_	_	_	_		_						4

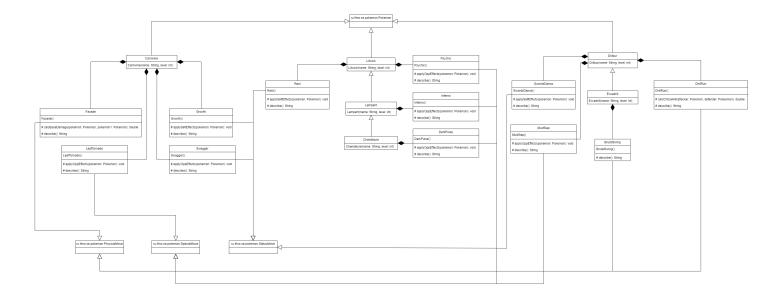
Задание

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.



UML - диаграмма

Исходный код программы

https://github.com/lysmux/itmo/tree/proga/proga/1_
semestr/labs/lab3

Результат работы программы

https://github.com/lysmux/itmo/blob/proga/proga/1_
semestr/labs/lab2/docs/output.log

Вывод

В процессе выполнения работы я:

- познакомился с основами ООП в Java
- научился подключать сторонние .jar библиотеки
- познакомился с системой сборки Gradle и научился создавать fatJar с её помощью