



Факультет программной инженерии

Программирование

Лабораторная работа №3

Вариант 103453

Преподаватель: Сорокин Роман Борисович

Выполнил: Назирджанов Некруз Фарходович

Р3110

Санкт-Петербург

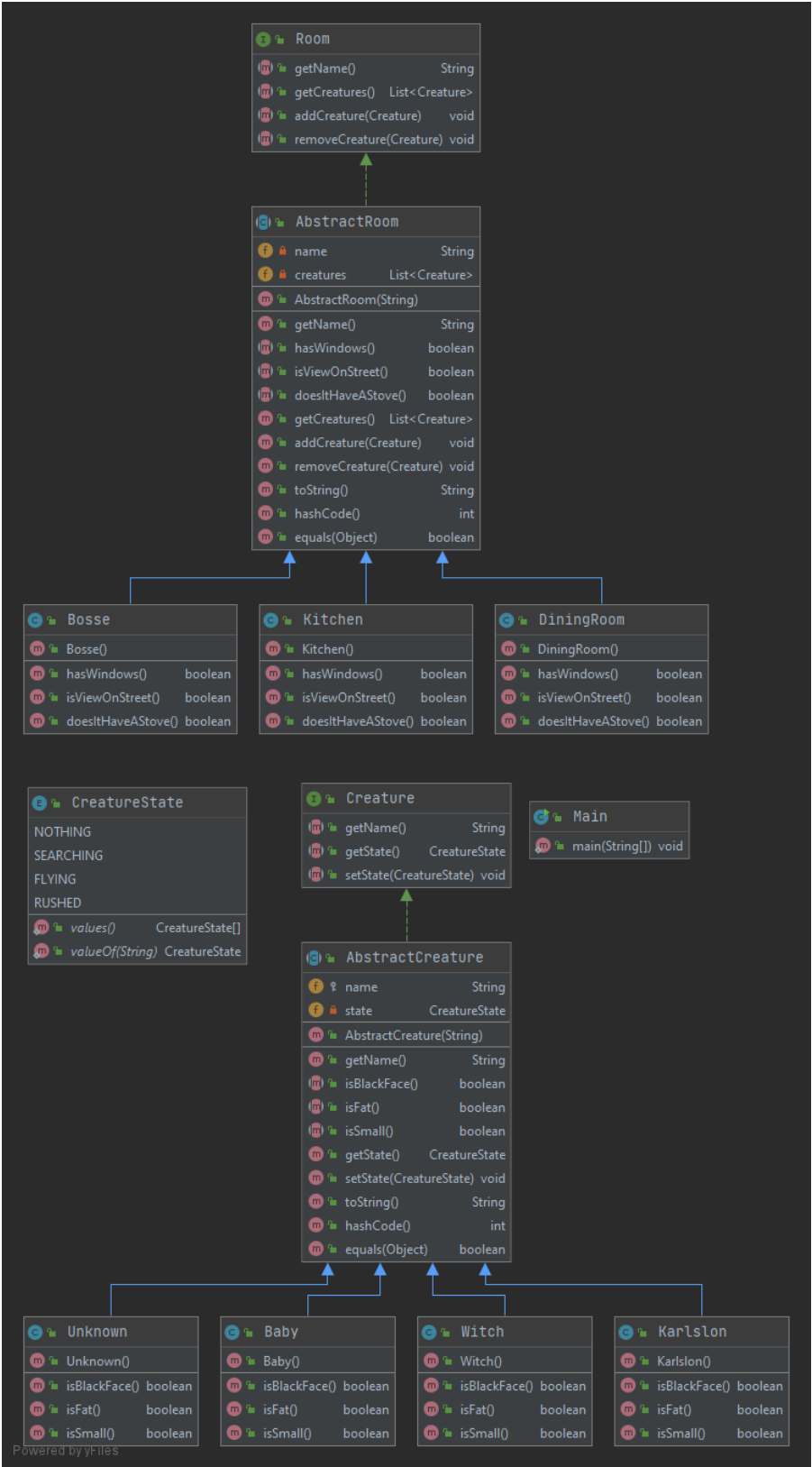
Лабораторная работа #3

Введите вариант: 103453

Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:

Он положил трубку и поглядел; что делает Карлсон. Но Карлсона нигде не было. Малыш искал его всюду, в конце концов прибежал на кухню. Подошел к открытому окну и увидел на подоконнике странную фигуру. Там стояло верхом на маминой любимой метле таинственное существо, готовое к отлету. По всей вероятности, это и был Карлсон, хотя по виду существо это было похоже на маленькую ведьму: лицо, вымазанное черным, на голове косынка, а на плечах развевался ведьминский плащ - мамин большой цветастый передник. В голубых сумерках июньского вечера летела ведьма. Малыш глядел ей вслед, не зная, что предпринять. Потом он бросился в комнату Боссе, потому что ее окна выходили на ту же сторону, что и окна гостиной.

UML



Результат работы:

Begin

Малыш : SEARCHING

Имя комнаты : Kitchen

Существа : Малыш Карлсон Ведьма

Ведьма : FLYING

Имя комнаты : Kitchen

Существа : Малыш Карлсон

Малыш : RUSHED

Имя комнаты : Bosse

Существа : Малыш

Имя комнаты : Kitchen

Существа : Карлсон

End

Вывод:

Во время выполнения данной лабораторной работы я научился применять принципы SOLID на практике, изучил понятия абстрактного класса, интерфейса и перечисления. И я понял различие между абстрактным классом и интерфейсом.