Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет ИТМО

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

Вариант № -57

Лабораторная работа №3

По дисциплине

Программирование

Выполнил:

Климчук Д.И.

Проверил:

Бойко В.А.

Санкт-Петербург 2024 г.

1. **Текст задания**

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, Шрифт, число

Автоматически созданное описание

1. **Исходный код программы.**

<https://github.com/neoklima/lab3/tree/main/src>

Character.java – абстрактный класс, реализующий персонажа

Animal.java – класс, реализующий зверюшку

Event.java – класс, реализующий события, происходящие в предметной области

FeelingGenerator.java – класс, отвечающий за случайную генерацию настроения у персонажей

Interactable.java – интерфейс, реализующий приветствие персонажей

MoominTroll.java – класс, реализующий Муми-Троллей

ObjectState.java – enum-класс, хранящий настроения персонажей

Place.java – класс, реализующий место, которое персонажи могут посетить

Speakale.java – интерфейс, реализующий возможность персонажа говорить

Thing.java – класс, реализующий предмет, который может быть использован

Main.java – класс, реализующий работу программы

1. **Результат работы программы:**

Эмма прибежала.

Эмма бормочет что-то.

Эмма постучала обьектом : метла.

Эмма заковыляла в : темнота.

Муми-тролль смотрит вслед.

Смурфик смотрит вслед.

Муми-тролль взаимодействует с другим объектом.

Муми-тролль чувствует себя плохо.

Муми-тролль взаимодействует с другим объектом.

Муми-тролль все забыл.

Эмма посетил(а) место: темнота

1. **Вывод**

Во время выполнения данной лабораторной работы я научился разделять программу на классы и интерфейсы, понял принципы программирования SOLID, устройство ООП.