Санкт-Петербургский Национальный Исследовательский Университет ИТМО

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники



Вариант № 32218

Лабораторная работа №5

По дисциплине

Программирование

Выполнил студент группы P3121:

Фам Данг Чунг Нгиа

Преподаватель:

Лисицина Василиса Васильевна

Санкт-Петербург 2024 г.

**Оглавление**

[**1.** **Текст задания** 3](#_Toc163724393)

[**2.** **Исходный код программы.** 4](#_Toc163724394)

[**3.** **Диаграмма классов разработанной программы** 5](#_Toc163724395)

[**4.** **Вывод** 5](#_Toc163724396)

1. **Текст задания**

|  |
| --- |
| Реализовать консольное приложение, которое реализует управление коллекцией объектов в интерактивном режиме. В коллекции необходимо хранить объекты класса Dragon, описание которого приведено ниже.  **Разработанная программа должна удовлетворять следующим требованиям:**   * Класс, коллекцией экземпляров которого управляет программа, должен реализовывать сортировку по умолчанию. * Все требования к полям класса (указанные в виде комментариев) должны быть выполнены. * Для хранения необходимо использовать коллекцию типа java.util.HashSet * При запуске приложения коллекция должна автоматически заполняться значениями из файла. * Имя файла должно передаваться программе с помощью: аргумент командной строки. * Данные должны храниться в файле в формате json * Чтение данных из файла необходимо реализовать с помощью класса java.io.BufferedInputStream * Запись данных в файл необходимо реализовать с помощью класса java.io.PrintWriter * Все классы в программе должны быть задокументированы в формате javadoc. * Программа должна корректно работать с неправильными данными (ошибки пользовательского ввода, отсутсвие прав доступа к файлу и т.п.).   **В интерактивном режиме программа должна поддерживать выполнение следующих команд:**   * help : вывести справку по доступным командам * info : вывести в стандартный поток вывода информацию о коллекции (тип, дата инициализации, количество элементов и т.д.) * show : вывести в стандартный поток вывода все элементы коллекции в строковом представлении * add {element} : добавить новый элемент в коллекцию * update id {element} : обновить значение элемента коллекции, id которого равен заданному * remove\_by\_id id : удалить элемент из коллекции по его id * clear : очистить коллекцию * save : сохранить коллекцию в файл * execute\_script file\_name : считать и исполнить скрипт из указанного файла. В скрипте содержатся команды в таком же виде, в котором их вводит пользователь в интерактивном режиме. * exit : завершить программу (без сохранения в файл) * add\_if\_max {element} : добавить новый елемент в коллекциюЮ если его зрначение превышает значение наибольшего элемента этой коллекции * add\_if\_max {element} : добавить новый елемент в коллекциюЮ если его зрначение меньше, чем у наименьшего элемента этой коллекции * history : вывести последние 13 команд (без их аргументов) * filter\_contains\_name name : вывести элементы, значение поля name которых содержит заданную подстроку * print\_descending : вывести элементы коллекции в порядке убывания * print\_field\_descending\_speaking : вывести значения поля speaking всех элементов в порядке убывания   **Формат ввода команд:**   * Все аргументы команды, являющиеся стандартными типами данных (примитивные типы, классы-оболочки, String, классы для хранения дат), должны вводиться в той же строке, что и имя команды. * Все составные типы данных (объекты классов, хранящиеся в коллекции) должны вводиться по одному полю в строку. * При вводе составных типов данных пользователю должно показываться приглашение к вводу, содержащее имя поля (например, "Введите дату рождения:") * Если поле является enum'ом, то вводится имя одной из его констант (при этом список констант должен быть предварительно выведен). * При некорректном пользовательском вводе (введена строка, не являющаяся именем константы в enum'е; введена строка вместо числа; введённое число не входит в указанные границы и т.п.) должно быть показано сообщение об ошибке и предложено повторить ввод поля. * Для ввода значений null использовать пустую строку. * Поля с комментарием "Значение этого поля должно генерироваться автоматически" не должны вводиться пользователем вручную при добавлении.   **Описание хранимых в коллекции классов:**  public class Dragon {  private Long id; //Значение поля не может быть null, Значение поля должно быть больше 0, Значение этого поля должно быть уникальным, Значение этого поля должно генерироваться автоматически  private String name; //Поле не может быть null, Строка не может быть пустой  private Coordinates coordinates; //Поле не может быть null  private java.time.LocalDate creationDate; //Поле не может быть null, Значение этого поля должно генерироваться автоматически  private Integer age; //Значение поля должно быть больше 0  private Float weight; //Значение поля должно быть больше 0, Поле может быть null  private boolean speaking;  private Color color; //Поле может быть null  private DragonHead head;  }  public class Coordinates {  private Integer x; //Максимальное значение поля: 830, Поле не может быть null  private Long y; //Поле не может быть null  }  public class DragonHead {  private Long eyesCount; //Поле может быть null  }  public enum Color {  GREEN,  YELLOW,  WHITE;  } |

1. **Исходный код программы.**

Репозиторий: <https://github.com/nghiaphamhb/Programming/tree/main/Lab%205/src>

1. **Диаграмма классов разработанной программы**

[**Programming/Lab 5/docs/diagram.png at main · nghiaphamhb/Programming (github.com)**](https://github.com/nghiaphamhb/Programming/blob/main/Lab%205/docs/diagram.png)

1. **Вывод**

Во время выполнения данной лабораторной работы я научился работать с различными структурами данных в Java и файлами, а также углубил свои знания о ООП в Java, изучил параметризованные типы, wildcard-параметры и утилиту javadoc.