

В ході виконання лабораторної роботи я попрактикувався в створенні класів та об'єктів класів, що є початком ООП одного з найважливіших розділів програмування. Також я ознайомився з абстракціями та створенням інтерфейсів.

Завдяки цій темі я навчився створювати класи та об'єкти, крім цього яч попрактикувався у створенні конструкторів, які є обов'язковою складовою класів. Клас - це шаблон, що описує властивості та поведінку об'єкта, тоді як об'єкт - це конкретний екземпляр класу. Використання класів та об'єктів дозволяє створювати складніші програми, зробити код більш структурованим та зручним для розуміння та підтримки. Використання класів та об'єктів дозволяє створювати складніші програми, зробити код більш структурованим та зручним для розуміння та підтримки. Інтерфейс та абстракція є важливими концепціями в об'єктно-орієнтованому програмуванні, оскільки дозволяють розділити відповідальність та забезпечити гнучкість програми. Використання інтерфейсів та абстракції дозволяє створювати більш зручний та ефективний код, який можна легко розширювати та підтримувати. Крім цього я ознайомився з методами класів, які є їх власними функціями

Окрім того, я зрозумів, що використання функцій дозволяє зберігати код більш структурованим і організованим способом, що покращує роботу над проектами та спрощує їх підтримку.

Загалом, ця тема дала мені можливість практично зрозуміти, як працюють різні аспекти ООП та як ефективно використовувати класи та модулі у програмуванні для створення більш структурованого та ефективного коду.