

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Львівська політехніка»



Лабораторна робота №3

на тему:

«Вступ до вивчення мови програмування Java»

з курсу:

«Об'єктно-орієнтоване програмування»

Виконав: ст.
гр. КН-110
Шваєнко О
Прийняв:
С.В.
Гасько Р.Т.

Лабораторна робота № 3

Тема роботи: ознайомлення з мовою програмування Java.

Мета роботи: виконати 3 завдання, які вказані нижче

Хід роботи:

1.

The screenshot shows a web browser window displaying the EdX Prometheus course page for Task 1. The URL is https://edx.prometheus.org.ua/courses/EPAM/JAVA101/2016_T2/courseware/e3bb4f9536e04bdca6b2d2001b0c3eee/5c62f8376ea9403e8641dc6e0e1d81a2/. The left sidebar shows a navigation menu with 'Тиждень 3' expanded, listing 'Тема 4. Класи', 'Тема 5. Блоки', 'Тема 6. Об'єкти', 'Тема 7. Особливості використання класів', 'Тест 3', and 'Практичні завдання 2'. The main content area is titled 'Завдання 1' and contains the following text:

(3/3 бали)

Створіть клас що описує зв'язний список. Клас повинен мати можливість додавання елементів та вилучення елементів. Додавання елементів відбувається в кінець списку, вилучення елементів відбувається за порядковим номером. Також створіть методи, що дозволяють отримати розмір списку та елемент за його порядковим номером.

Елементи списку повинні бути типу Node

Особливості використання класу Integer Ви зможете знайти за цим [посиланням](#) або тут [російською мовою](#), розділ Обертки. З особливостями використання обгортки ми з Вам будемо знайомитися більш детально на наступних тижнях.

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація package повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.
2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою описаною в шаблоні.
3. Кількість та зміст полів та/або методів відмінних від наведених в шаблоні не обмежена.
4. В кожному класі повинен бути або конструктор за замовчанням або public безаргументний конструктор.
5. Не рекомендовано робити вивід на екран.

2.

The screenshot shows the EdX Prometheus course page for Task 2. The URL is the same as in the previous screenshot. The left sidebar shows the same navigation menu, with 'Практичні завдання 2' highlighted. The main content area is titled 'Завдання 2' and contains the following text:

(3/3 бали)

Створіть класи для зберігання колоди з 36 карт (детальніше про колоду з 36 карт https://en.wikipedia.org/wiki/Russian_playing_cards). Використовуйте класи заготовки

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація package повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.
2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою описаною в шаблоні.
3. Кількість та зміст полів та/або методів відмінних від наведених в шаблоні не обмежена.
4. В кожному класі повинен бути або конструктор за замовчанням або public безаргументний конструктор.
5. Не рекомендовано робити вивід на екран.

Card.java

```
package com.tasks3.carddeck;

public class Card {
```

3.

Secure | https://edx.prometheus.org.ua/courses/EPAM/JAVA101/2016_T2/courseware/e3bb4f9536e04bdca6b2d2001b0c3eee/5c62f8376ea9403e8641dc6e0e1d81a2/

Додати до закладок

Завдання 3

(3/3 бали)

Використовуючи рекурсію, виведіть на екран задане по порядковому номеру число Фібоначі. Для вирішення завдання використовуйте шаблон:

Просимо врахувати деякі особливості перевірки завдань:

1. Декларація `package` повинна залишатися незмінною (як у шаблоні), зверніть на це увагу вставляючи Ваш код у вікно перевірки.
2. Для перевірки використовуються (беруться до уваги) виключно методи з сигнатурою описаною в шаблоні.
3. Кількість та зміст полів та/або методів відмінних від наведених в шаблоні не обмежена.
4. В кожному класі повинен бути або конструктор за замовчанням або `public` безаргументний конструктор.

```
package com.tasks3.fibonacci;

public class Fibonacci
{
    //Повертає число Фібоначі за номером, нумерація починається з одиниці
    //якщо число не можливо вирахувати поверніть -1
}
```

fruit-of-the-loom-...jpg

Show all

Завдання 3 | Прак... Lab №3.docx - Word

14:08 25.03.2018

Висновок: я навчився користуватися класами, об'єктами та блоками у мові Java. Написав програму про зв'язний список, колоду карт та числа Фібоначі.