МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«Национальный исследовательский университет ИТМО»

ФАКУЛЬТЕТ ПРОГРАММНОЙ ИНЖЕНЕРИИ И  
КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №5**

по дисциплине

«Программирование»

Вариант № **5589**

***Выполнил:***Рязанов Никита Сергеевич

студент группы P3107

***Проверил:***

Данилов Павел Юрьевич

**Содержание**

[Задание 3](#_Toc192556541)

[Исходный код программы 4](#_Toc192556542)

[Заключение 5](#_Toc192556543)

Задание

Реализовать консольное приложение, которое реализует управление коллекцией объектов в интерактивном режиме.

Подробное описание задания, в соответствии с выданным вариантом:

* <https://github.com/s4dnex/itmo-labs/blob/main/programming/lab5/README.md>

Исходный код программы

Исходный код программы:

* <https://github.com/s4dnex/itmo-labs/tree/main/programming/lab5/src>

Диаграмма классов реализованной программы представлена ниже (cм. рис. 1).

Изображение выглядит как снимок экрана, текст, программное обеспечение, Мультимедийное программное обеспечение

Контент, сгенерированный ИИ, может содержать ошибки.

Рисунок . Диаграмма

Заключение

В ходе проделанной лабораторной работы были изучены различные паттерны проектирования (по типу Commander и Builder). Также были изучены такие интерфейсы как Comparable и Comparator, их разница и способы применения. Было проведено ознакомление с коллекциями и потоками ввода-вывода.