

**Национальный исследовательский университет информационных технологий,
механики и оптики**

Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

Вариант № 311225,6
Лабораторная работа №4
По дисциплине:
«Программирование»

Работу выполнила:

Студентка группы Р3112

Сенина Мария Михайловна

Преподаватель:

Письмак Алексей Евгеньевич

Санкт-Петербург

2020

Текст задания

В программе должны быть реализованы 2 собственных класса исключений (checked и unchecked), а также обработка исключений этих классов.

В программу необходимо добавить использование локальных, анонимных и вложенных классов (static и non-static).

Мой текст:

Они не верили ему. Они видели, как лев гонялся за Мюмлой по всей сцене. Малышка Мю вопила во всю глотку. Внезапно в отчаянии она прыгнула на сцену, подбежала ко льву и вонзила свои маленькие остренькие зубки в его заднюю лапу. Лев закричал и развалился пополам. Зрители увидели, как Мюмла подняла малышку Мю и та поцеловала ее в мордочку. И еще заметили, что уже никто больше не декламирует гекзаметром, а все говорят обычно. Против этого, конечно, публика не возражала, потому что наконец поняла, о чем идет речь в пьесе. В ней говорилось о ком-то, кого унесла громадная волна, и о тех страшных приключениях, которые он пережил, прежде чем снова вернулся домой. И теперь все были вне себя от радости и собирались варить кофе. Снусмумрик принялся поднимать своих малышей на сцену. Спектакль становился все веселее. Мало-помалу вся публика перебралась на сцену и приняла участие в спектакле, поедая свою входную плату, которая была расставлена на обеденном столе в гостиную.

Исходный код программы

https://github.com/senina-m/Programming_Laba_3

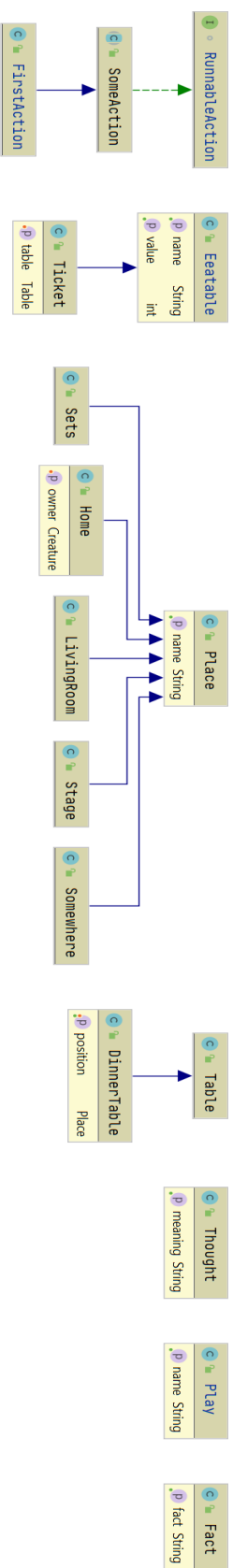
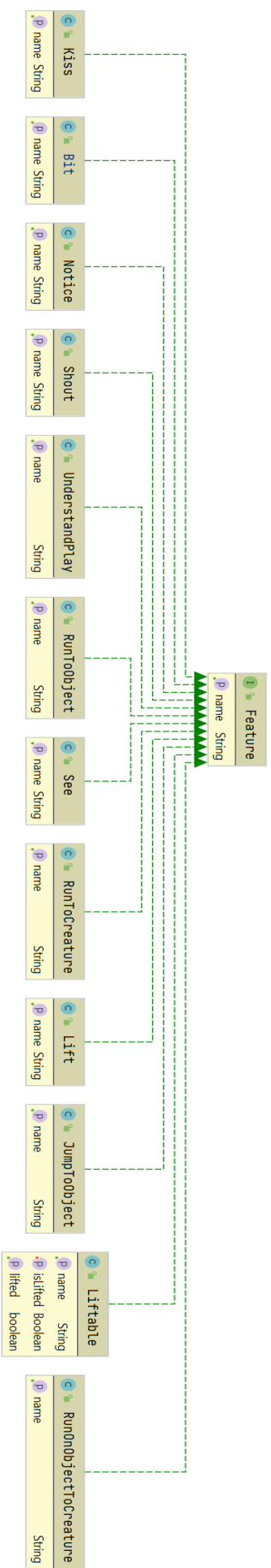
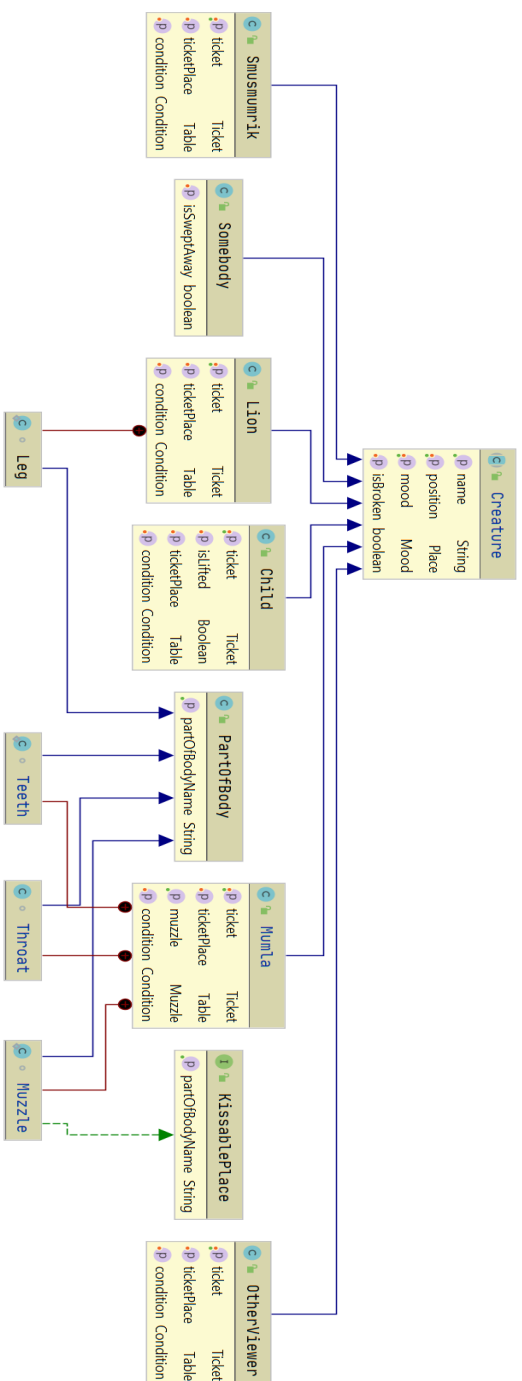
Результат работы программы

```
1. This is story from Mumitrolls book.
2. It's author is Tove Jansson in 1949.
3. And it was retelled by Mariia Senina in 2020.
4.
5. Smusmumrik said:" It's not a real Lion. It's an actor."
6. Child_1 don't trust Smusmumrik.
7. Child_2 don't trust Smusmumrik.
8. Child_1 saw how Lion run to Mumla on the Stage.
9. Child_2 saw how Lion run to Mumla on the Stage.
10. OtherViewer_1 saw how Lion run to Mumla on the Stage.
11. OtherViewer_2 saw how Lion run to Mumla on the Stage.
12. Smusmumrik saw how Lion run to Mumla on the Stage.
13. Little Mu saw how Lion run to Mumla on the Stage.
14. Little Mu was shouting with full Little Mu's throat.
15. Mood of Little Mu turned to DESPAIR.
16. Little Mu jump on Stage.
17. Little Mu run to Lion.
18. Little Mu bits Lion's back left leg with Little Mu's teeth.
19. back left leg hearts.
20. Lion was broke down.
21. Chill...
22. Mumla lifted Little Mu.
23. Little Mu has kissed Mumla's Mumla's muzzle.
24. Child_1 noticed the fact: Nobody speaks with Hexametr.
25. Child_2 noticed the fact: Nobody speaks with Hexametr.
```

```
26. OtherViewer_1 noticed the fact: Nobody speaks with Hexametr.
27. OtherViewer_2 noticed the fact: Nobody speaks with Hexametr.
28. Smusmumrik noticed the fact: Nobody speaks with Hexametr.
29.
30. The play told about Somebody.
31. Somebody was swept away by a wave.
32. Somebody got into a scary adventures.
33. Somebody survived in the scary adventures.
34. Somebody finally came Home.
35. Child_1 has understood the Play about Someone.
36. Child_2 has understood the Play about Someone.
37. OtherViewer_1 has understood the Play about Someone.
38. OtherViewer_2 has understood the Play about Someone.
39. Smusmumrik has understood the Play about Someone.
40. Mood of Child_1 turned to EXTREMELY_HAPPY.
41. Mood of Child_2 turned to EXTREMELY_HAPPY.
42. Mood of OtherViewer_1 turned to EXTREMELY_HAPPY.
43. Mood of OtherViewer_2 turned to EXTREMELY_HAPPY.
44. Mood of Smusmumrik turned to EXTREMELY_HAPPY.
45. Mood of Little Mu turned to EXTREMELY_HAPPY.
46. Mood of Mumla turned to EXTREMELY_HAPPY.
47. Mood of Lion turned to EXTREMELY_HAPPY.
48. Child_1 condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
49. Child_2 condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
50. OtherViewer_1 condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
51. OtherViewer_2 condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
52. Smusmumrik condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
53. Little Mu condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
54. Mumla condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
55. Lion condition turned to IS_GOING_TO_MAKE_COFFEE
56. Smusmumrik lifted Child_1.
57. Smusmumrik lifted Child_2.
58. OtherViewer_1 jump on Stage.
59. OtherViewer_2 jump on Stage.
60. Smusmumrik jump on Stage.
61. Child_1 has eaten Ticket.
62. Child_2 has eaten Ticket.
63. OtherViewer_1 has eaten Ticket.
64. OtherViewer_2 has eaten Ticket.
65. Smusmumrik has eaten Ticket.
66. Little Mu has eaten Ticket.
67. Mumla has eaten Ticket.
68. Lion has eaten Ticket.
```

69.Выводы по работе

70.Выводы по работе



Выводы по работе

В ходе лабораторной работы я познакомилась с основами ООП: принципами SOLID, интерфейсами, абстрактными классами и перечислимыми типами. Попробовала описывать текст классовой моделью. Попыталась расширить свою модель, познакомилась с внутренними static и non-static классами, локальными и анонимными классами. Познакомилась с checked и nonchecked ошибками.