

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования «Санкт-Петербургский  
национальный исследовательский университет информационных технологий,  
механики и оптики»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

ОТЧЕТ  
ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ 3  
ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ  
ВАРИАНТ 412115

Студент: Пышкин Никита Сергеевич, Р3113

Преподаватель: Инячина Диана Александровна

Санкт Петербург 2023

## Содержание

Задание .....	3
Диаграмма классов реализованной объектной модели .....	4
Код программы .....	5
Выводы.....	6

# Задание

## Лабораторная работа #3

Введите вариант:

**Описание предметной области, по которой должна быть построена объектная модель:**

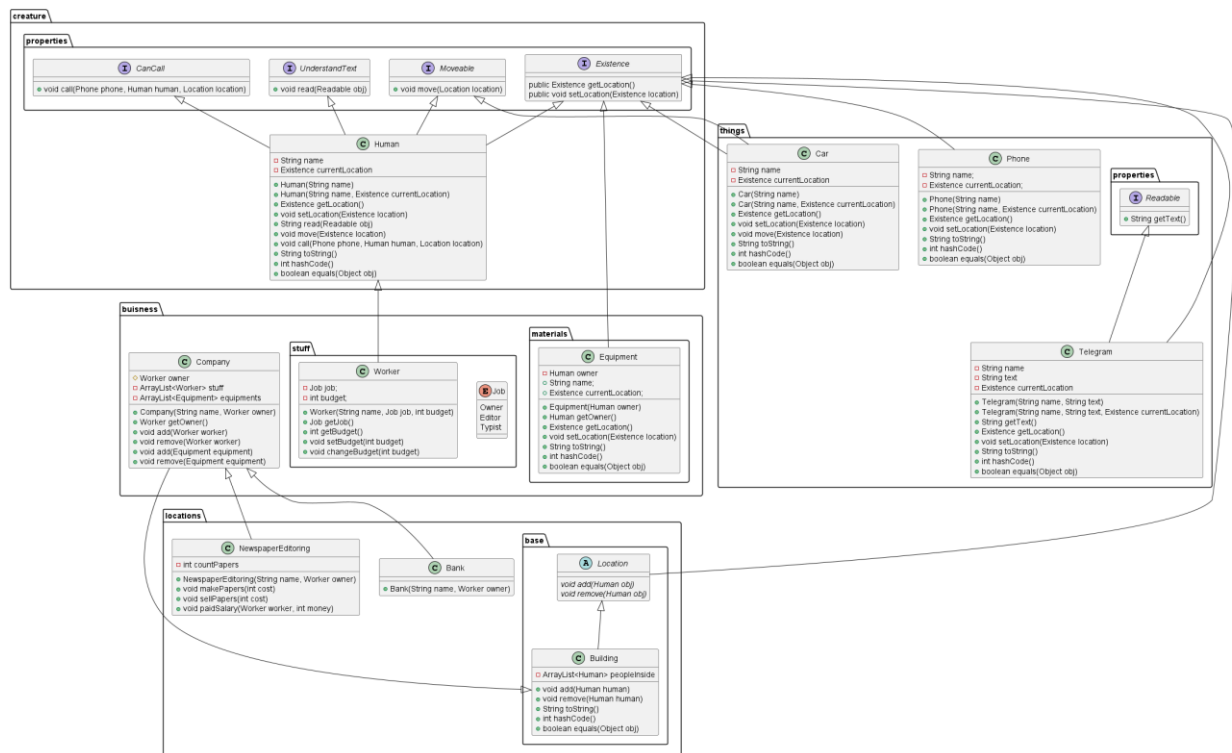
Прочитав телеграмму, Крабс тут же позвонил по телефону Миге и Жулио и вызвал их к себе. Расставшись с Мигой и Жулио, Крабс не поехал сразу же в банк, а заехал сначала в редакцию газеты "Давилонские юморески". Хозяином этой газеты был не кто иной, как господин Спрутс, иначе говоря, она издавалась на Спрутсовы средства. Здание редакции, а также все печатные машины и все оборудование типографии принадлежали Спрутсу. Все сотрудники, начиная от редактора и кончая самым незначительным наборщиком, оплачивались из денег, которые давал Спрутс. Правда, и доход, который получался от продажи газет, целиком поступал в распоряжение Спрутса.

**Программа должна удовлетворять следующим требованиям:**



1. Доработанная модель должна соответствовать принципам `SOLID`.
2. Программа должна содержать как минимум два интерфейса и один абстрактный класс (номенклатура должна быть согласована с преподавателем).
3. В разработанных классах должны быть переопределены методы `equals()`, `toString()` и `hashCode()`.
4. Программа должна содержать как минимум один перечисляемый тип (`enum`).

### Диаграмма классов реализованной объектной модели



## **Код программы**

[https://github.com/tenolly/ITMO/tree/main/semester\\_1/prog/lab3%2B4/programming-lab3](https://github.com/tenolly/ITMO/tree/main/semester_1/prog/lab3%2B4/programming-lab3)

## **Выводы**

В ходе лабораторной работы я научился познакомиться с интерфейсами, енами и методами класса Object. Укрепил знания в ООП