Министерство образования Республики Беларусь Учреждение образования «Брестский государственный технический университет» Кафедра ИИТ

Лабораторная работа №3

По дисциплине: «ССП» Вариант 11

Выполнил:

Студент 3 курса Группы ПО-9 Лебедович В.А. **Проверил:** Крощенко А.А

Лабораторная работа №3

Цель работы: научиться создавать и использовать классы в программах на языке программирования Java.

Задание 1: Реализовать простой класс: 1) Равнобедренный треугольник, заданный длинами сторон. Предусмотреть возможность определения площади и периметра, а также логический метод, определяющий существует или такой треугольник. Конструктор должен позволить создавать объекты с начальной инициализацией. Реализовать метод equals, выполняющий сравнение объектов данного типа.

Код программы: IsoTriangle.java

```
package mypack; import
java.util.Objects; public
class IsoTriangle {
    private double sideA, sideB, sideC;
   public IsoTriangle(double sideA, double sideB, double sideC) {
this.sideA = sideA;
                    this.sideB = sideB; this.sideC
= sideC;
    public void setSideA(double sideA) {
this.sideA = sideA;
    public void setSideB(double sideB) {
this.sideB = sideB;
    public void setSideC(double sideC) {
this.sideC = sideC;
   }
    public double getSideA() {
return sideA;
    public double getSideB() {
return sideB;
    public double getSideC() {
return sideC;
    public boolean isExist(){
       return sideA + sideB > sideC && sideB + sideC > sideA && sideA + sideC > sideB;
}
    public boolean isIsoTriangle(){
      return sideA==sideB || sideA==sideC || sideB==sideC;
    public double getPerimeter(){
return sideA + sideB + sideC;
    public double getArea() {
       double semiPerim = (this.sideA + this.sideB + this.sideC)/2;
return Math.sqrt(semiPerim * (semiPerim-sideA) * (semiPerim-sideB) *
(semiPerim-sideC));
   }
    @Override
    public String toString() {
       return "sideA: " + sideA + "; sideB: " + sideB + "; sideC: " + sideC + ";";
}
```

```
@Override
    public boolean equals(Object o) {
if (this == o) return true;
       if (o == null || getClass() != o.getClass()) return false;
IsoTriangle that = (IsoTriangle) o;
        return Double.compare(sideA, that.sideA) == 0 && Double.compare(sideB,
that.sideB) == 0 && Double.compare(sideC, that.sideC) == 0;
Main.java
package mypack;
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        IsoTriangle triangle1 = new IsoTriangle(10,10,10);
        IsoTriangle triangle2 = new IsoTriangle(10,6,6);
        if (triangle1.isExist() && triangle1.isIsoTriangle()) {
            System.out.println("Равнобедренный треугольник 1 со сторонами: " +
triangle1.toString());
            System.out.println("Периметр: " + triangle1.getPerimeter() + "; площадь: "
+ triangle1.getArea() + ".\n");
else {
            System.out.println("Неверные параметры треугольника.");
        if (triangle2.isExist() && triangle2.isIsoTriangle()) {
            System.out.println("Равнобедренный треугольник 2 со сторонами: " +
triangle2.toString());
            System.out.println("Периметр: " + triangle2.getPerimeter() + "; площадь: "
+ triangle2.getArea() + ".\n");
else {
            System.out.println("Неверные параметры треугольника.");
         if (triangle1.isExist() && triangle1.isIsoTriangle() && triangle2.isExist() &&
triangle2.isIsoTriangle()){
            if (triangle1.equals(triangle2)){
                System.out.println("Треугольники равны.");
else {
                System.out.println("Треугольники не равны.");
    }
```

```
Равнобедренный треугольник 1 со сторонами: sideA: 10.0; sideB: 10.0; sideC: 10.0; Периметр: 30.0; площадь: 43.30127018922193.

Равнобедренный треугольник 2 со сторонами: sideA: 10.0; sideB: 6.0; sideC: 6.0; Периметр: 22.0; площадь: 16.583123951777.

Треугольники не равны.
```

Задание 2: Разработать автоматизированную систему на основе некоторой структуры данных, манипулирующей объектами пользовательского класса. Реализовать требуемые функции обработки данных.

1) Стековый калькулятор

Написать стековый калькулятор, который принимает в качестве аргумента командой строки имя файла, содержащего команды. Если аргумента нет, то использовать стандартный поток ввода для чтения команд. Для вычислений допускается использовать вещественные числа. Реализовать следующий набор команд:

- \bullet # строка с комментарием.
- POP, PUSH снять/положить число со/на стек(а).
- + , , * , /, SQRT арифметические операции. Используют один или два верхних элемента стека, изымают их из стека, помещая результат назад
- PRINT печать верхнего элемента стека (без удаления).
- DEFINE задать значение параметра. В дальнейшем везде использовать вместо параметра это значение.

Код программы: Calculator.java

```
import java.util.Stack;
import java.util.Map; import
java.util.HashMap;
public class Calculator {
private Stack<Double> stack;
   private Map<String, Double> defineParams;
   public Calculator() {
stack = new Stack<>();
        defineParams = new HashMap<>();
    public void performCommand(String command) {
String[] params = command.split("\\s+");
        String operation = params[0];
try {
            switch (operation) {
case "PRINT":
                    if (stack.isEmpty()) {
                        throw new OperationException ("CTEK TYCT!");
                    System.out.println(stack.peek());
break;
```

```
case "#":
break;
                        case
"PUSH":
                             try
                         stack.push(Double.parseDouble(params[1]));
                     catch (Exception e) {
                        throw new OperationException ("Не удалось добавить элемент!");
break;
                        case
"POP":
                     if (stack.isEmpty()) {
                         throw new OperationException ("Стек пуст!");
stack.pop();
                        case "+":
break;
                     if (stack.size() < 2) {</pre>
                         throw new OperationException ("Недостаточно операндов в
стеке!");
                     double a = stack.pop();
double b = stack.pop();
stack.push(a + b);
break;
                        case "-":
                     if (stack.size() < 2) {</pre>
                         throw new OperationException ("Недостаточно операндов в
стеке!");
                     a = stack.pop();
b = stack.pop();
stack.push(a - b);
                        case "*":
break;
                     if (stack.size() < 2) {</pre>
                         throw new OperationException ("Недостаточно операндов в
стеке!");
                     a = stack.pop();
b = stack.pop();
stack.push(a * b);
break;
                        case "/":
                     if (stack.size() < 2) {</pre>
                         throw new OperationException ("Недостаточно операндов в
стеке!");
                     a = stack.pop();
b = stack.pop();
                     if (b == 0) {
stack.push(b);
stack.push(a);
                         throw new OperationException("Деление на 0!");
                     stack.push(a / b);
break;
                        case "SQRT":
                     if (stack.isEmpty()) {
                         throw new OperationException ("Стек пуст!");
                     a = stack.pop();
                     if (a < 0) {
stack.push(a);
                         throw new OperationException ("Извлечение корня из
отрицательного числа!");
```

```
stack.push (Math.sqrt(a));
                       case "DEFINE":
break;
                    defineParams.put(params[1], Double.parseDouble(params[2]));
break:
                       default:
                    throw new CommandException ("Неизвестная операция:" + operation +
"!");
        } catch (CalculatorException e) {
            System.out.println("Ошибка:" + e);
Calculator Exception. java
public class CalculatorException extends Exception {
public CalculatorException(String msg) {
super(msg);
CommandException.java
public class CommandException extends CalculatorException {
public CommandException(String msg) {
                                             super (msq);
OperationException.java
public class OperationException extends CalculatorException {
public OperationException(String msg) {
                                                super(msg);
Main.java
```

Результаты работы программы:

Test.txt

```
Файл Измени

PUSH 2
PUSH 4
PUSH 7
PRINT
POP
#
#
+
PRINT
```

```
PS D:\JavaProject\lab3_2\src> java Main Test.txt
7.0
6.0
PS D:\JavaProject\lab3_2\src> |
```

Вывод: научился создавать и использовать классы в программах на языке программирования Java.