

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»**

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

Лабораторная работа №3

По программированию

“Принципы ООП”

Вариант №2642

Выполнил:

Ступин Тимур Русланович

Группа № Р3108

Поток № 2.6

Проверила:

**Харитоновна Анастасия
Евгеньевна**

Санкт-Петербург 2023

Содержание

Задание	3
Диаграммы классов объектной модели	3
Исходный код программы.....	3
Результат работы программы.....	3
Вывод	3

Задание

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

- Свидетель, давайте показания,- сказал Король,- и не волнуйтесь, не то я велю казнить вас на месте. Но, кажется, слова Короля не очень помогли бедному Шляпе справиться с волнением: он продолжал переминаться с ноги на ногу); опасливо поглядывая на Королеву, и с перепугу откусил даже порядочный кусок чашки вместо бутерброда.

Диаграммы классов объектной модели

[Ссылка на pdf файл с UML диаграммой проекта.](#)

Исходный код программы

[Ссылка на репозиторий GitHub.](#)

Результат работы программы

```
[s409642@helios ~/prog_lab3]$ java -jar main.jar
Picked up _JAVA_OPTIONS: -XX:MaxHeapSize=1G -XX:MaxMetaspaceSize=128m
Свидетель,- сказал Король -,давайте показания и не волнуйтесь, не то я велю казнить вас на месте.
Шляпа взволнован
Шляпа переминается с ноги на ногу
Шляпа опасливо поглядывает на Королеву
Шляпа испуган
Шляпа откусил кусок от Чашка
```

Вывод

В процессе работы я научился строить объектную модель по текстовому описанию, познакомился с принципами SOLID и STUPID. Изучил базовые принципы работы с интерфейсами, абстрактными классами, а также Enum классами в Java. Познакомился с особенностями наследования в языке программирования Java, а также научился переопределять методы toString(), equals() и hashCode().