

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

*Факультет программной инженерии и компьютерной техники*  
*Направление подготовки: 09.03.01 - Информатика и*  
*вычислительная техника, Компьютерные системы и технологии*  
*Дисциплина «Программирование»*

**Отчет**  
**По лабораторной работе №3**  
**Вариант №90001**

Выполнил:  
Колмаков Дмитрий Владимирович,  
группа Р3131

Преподаватель:  
Николаев Владимир Вячеславович

Г. Санкт-Петербург, 2022 г.

## Оглавление

Оглавление.....	2
Текст задания.....	3
UML-диаграмма классов .....	4
Код программы.....	5
Результат работы.....	6
Заключение .....	7

Оглавление.....	2
Текст задания.....	3
UML-диаграмма классов .....	4
Код программы.....	5
Результат работы.....	6
Заключение .....	7

## Текст задания

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

В особенности Незнайка прославился после одной истории. Однажды он гулял по городу и забрел в поле. Вокруг не было ни души. В это время летел майский жук. Он сослепу налетел на Незнайку и ударил его по затылку. Незнайка кубарем покатился на землю. Жук в ту же минуту улетел и скрылся вдали. Незнайка вскочил, стал оглядываться по сторонам и смотреть, кто это его ударил. Но кругом никого не было.

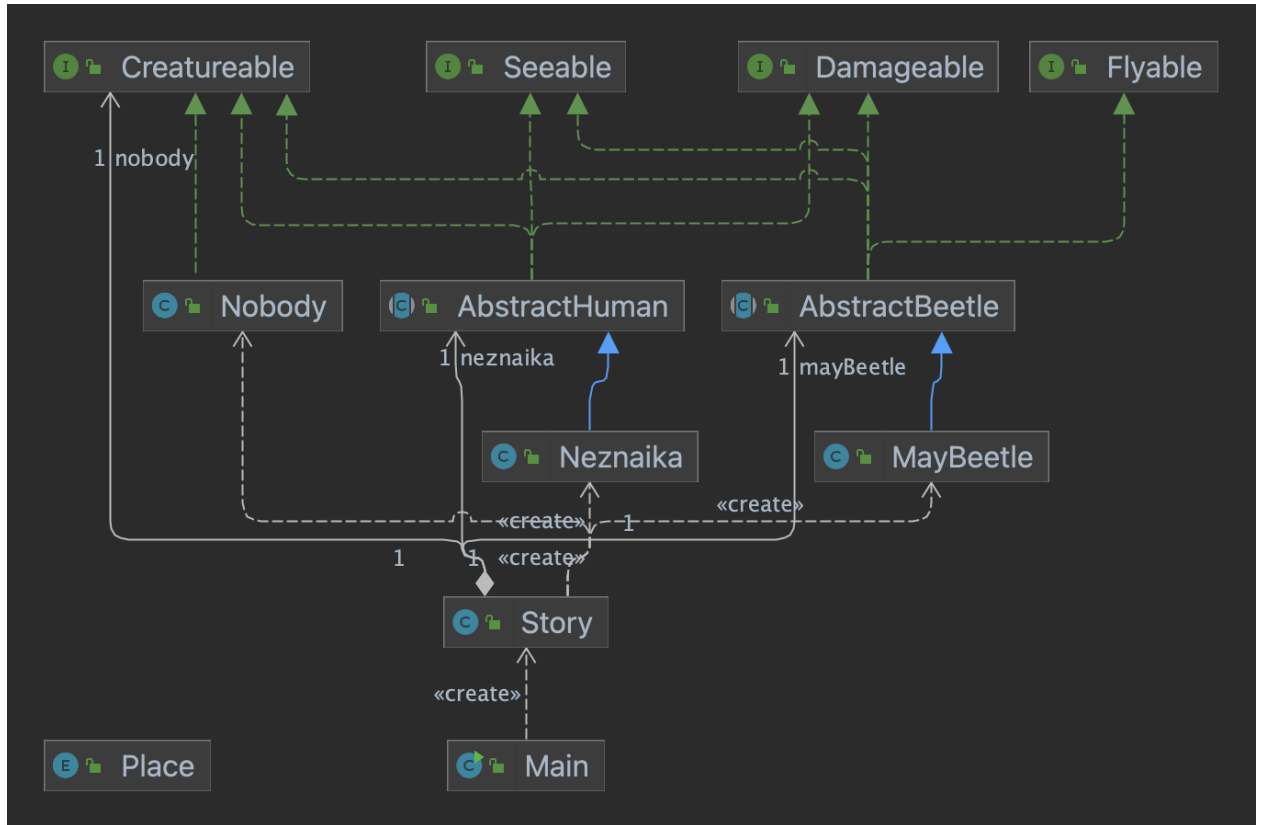
### Программа должна удовлетворять следующим требованиям:

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

### Порядок выполнения работы:

- Доработать объектную модель приложения.
- Перерисовать диаграмму классов в соответствии с внесёнными в модель изменениями.
- Согласовать с преподавателем изменения, внесённые в модель.
- Модифицировать программу в соответствии с внесёнными в модель изменениями.

## UML-диаграмма классов



## Код программы

Код программы доступен по ссылке <https://github.com/whatever125/programming/tree/main/lab3>.

## Результат работы

ИСТОРИЯ создается...

Объект НЕЗНАЙКА создан

Объект МАЙСКИЙ ЖУК создан

Объект НИКТО создан

ИСТОРИЯ готова

-----

В особенности Незнайка прославился после одной истории.

Однажды он гулял по городу

и забрел в поле.

Вокруг не было ни души.

В это время летел майский жук.

Он сослепу налетел на Незнайка

и ударил его по затылку.

Незнайка кубарем покатился на землю.

Жук в ту же минуту улетел

и скрылся вдали.

Незнайка вскочил,

стал оглядываться по сторонам и смотреть, кто это его ударил.

Но кругом никого не было.

## Заключение

При выполнении лабораторной работы я изучил принципы программирования SOLID и STUPID, абстрактные классы и интерфейсы в Java, перечисляемый тип данных enum. Эти знания и навыки пригодятся мне при разработке более сложных программ и проектов.