Факультет Программной Инженерии и Компьютерной Техники

**Лабораторная работа №3**

Вариант 55

Выполнил:

Марьин Григорий Алексеевич

Группа P3112

Преподаватель программирования:

Карасева Мария Александровна

Оглавление

[Задание 2](#_Toc183979939)

[Вывод 3](#_Toc183979940)

# 

# Задание

В соответствии с выданным вариантом на основе предложенного текстового отрывка из литературного произведения создать объектную модель реального или воображаемого мира, описываемого данным текстом. Должны быть выделены основные персонажи и предметы со свойственным им состоянием и поведением. На основе модели написать программу на языке Java.

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

От негодования Кнопочка не находила слов и, замахнувшись, хотела ударить Незнайку кулаком по макушке, но вовремя сдержалась и, отвернувшись от него, с презрением сказала: Концерт между тем продолжался. После Фунтика выступали фокусники, акробаты, танцоры, клоуны. Все это были очень веселые номера, но Кнопочка даже не улыбнулась, глядя на них. Она не на шутку обиделась на Незнайку. Подумать только! Как он смел сказать, что она в когото влюбилась! Настроение у нее было испорчено, и выступления артистов уже не доставляли никакого удовольствия. Зато Незнайка и Пестренький смеялись до упаду, то есть под конец представления упали со стульев, а Пестренький даже ударился головой о ножку стула и набил на макушке шишку.

# Этапы выполнения работы:

1. Получить вариант
2. Нарисовать UML-диаграмму, представляющую классы и интерфейсы объектной модели и их взаимосвязи;
3. Придумать сценарий, содержащий действия персонажей, аналогичные приведенным в исходном тексте;
4. Согласовать диаграмму классов и сценарий с преподавателем;
5. Написать программу на языке Java, реализующую разработанные объектную модель и сценарий взаимодействия и изменения состояния объектов. При запуске программа должна проигрывать сценарий и выводить в стандартный вывод текст, отражающий изменение состояния объектов, приблизительно напоминающий исходный текст полученного отрывка.
6. Продемонстрировать выполнение программы на сервере helios.
7. Ответить на контрольные вопросы и выполнить дополнительное задание.

# UML диаграмма классов:

Изображение выглядит как снимок экрана, текст

Автоматически созданное описание

Исходный код: <https://github.com/wwwyssa/wwwyssa_in_itmo/tree/fef0acaa6d5f873505b4082709496722104e41d9/programming/laba3/src>

# Результат работы программы:

Кнопочка Грустная

Незнайка Веселый

Незнайка сказал: Кнопочка в кого-то влюбилась!!!!

Кнопочка Обиделась

Кнопочка хотела ударить Незнайка

Но вовремя сдержалась и отвернулась от него

Кнопочка сказала: Концерт между тем продолжается

Представление продолжается!

Выступает волшебник по имени Шаман со своим номером!

Выступает волшебник по имени Пугна со своим номером!

Выступает волшебник по имени Котел со своим номером!

Выступает волшебник по имени Варлок со своим номером!

Следующий номер!

Выступает Гимнаст по имени Фантом Лансер

Выступает Гимнаст по имени Фантомка

Выступает Гимнаст по имени Сларк

Выступает Гимнаст по имени Снайпер

Следующий номер!

Выступает Танцор по имени Фиенд

Выступает Танцор по имени Лион

Выступает Танцор по имени Акс

Выступает Танцор по имени Алхимик

Следующий номер!

Выступает клоун Течис Хи-хи ха-ха

Выступает клоун Тинкер Хи-хи ха-ха

Выступает клоун Мипо Хи-хи ха-ха

Выступает клоун Хускар Хи-хи ха-ха

Следующий номер!

Представление окончено!

Кнопочка даже не улыбнулась, глядя на представление.

Начало второй истории

Кнопочка Обиделась на Незнайка

Настроение у нее было испорчено, и выступления артистов уже не доставляли никакого удовольствия.

Зато Незнайка смеялся до упадую

Персонаж Незнайка смеялся так сильно, что упал со стула и ударился

Незнайка Грустный

Незнайка сказал: Ай как больно!

Персонаж Незнайка набил на голове шишку

# 

# Вывод

В ходе данной лабораторный работы я научился проектировать классы, пользоваться анонимными классами, record классами, интерфейсами, динамическими массивами.