

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Львівська політехніка»



Звіт
до лабораторної роботи № 3
з дисципліни «Кросплатформні засоби програмування»
на тему:
“Класи та пакети”
Варіант: 28

Виконала:
ст.гр. КІ-36
Гульчевська Є.Л
Прийняв:
Іванов Ю. С.

Львів 2022

Мета: ознайомитися з процесом розробки класів та пакетів мовою Java.

Варіант 28: лампочка

Написала програму, яка реалізує у вигляді класу предметну область згідно варіанту.

генерує зубчастий масив, який міститиме лише заштриховані області квадратної матриці згідно мого варіанту. Розмір квадратної матриці і символ-заповнювач масиву вводяться з клавіатури. При не введенні абр введені кількох символів-заповнювачів відбувається коректне переривання роботи програми. Сформований масив виводжу на екран та у тестовий файл(див. рис. 1). Також закомітила проект на GitHub.

Лістинг програми:

```
f++;
    }
    else if(((i>0 && i<(nRows/2-1))(i>(nRows/2) && i<(nRows-1)))&&j==(nRows-
1)){
        for(int k =1;k<2;k++){
            arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
            System.out.print(arr[i][k] + " ");
            fout.print(arr[i][k] + " ");
        }
        f++;
    }
    else{
        System.out.print(" ");
        fout.print(" ");
    }
}
//odd
else if(n == 1) {
    if(i == (nRows-1)/2 && j == 0){
        for(int k =0;k<1;k++){
            arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
            System.out.print(arr[i][k] + " ");
            fout.print(arr[i][k] + " ");
        }
        f++;
    }
    else if(i == (nRows-1)/2 && j == (nRows-1)/2 ){
        for(int k =1;k<2;k++){
            arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
            System.out.print(arr[i][k] + " ");
            fout.print(arr[i][k] + " ");
        }
        f++;
    }
    else if(i == (nRows-1)/2 && j==(nRows-1)){
        for(int k =2;k<3;k++){
```

```

        arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
        System.out.print(arr[i][k] + " ");
        fout.print(arr[i][k] + " ");
    }
    f++;
}
else if(((i>0 && i<(nRows-1)/2)(i>(nRows-1)/2 && i<(nRows-1)))&&j==0 ){
    for(int k = 0; k<1;k++){
        arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
        System.out.print(arr[i][k] + " ");
        fout.print(arr[i][k] + " ");
    }
    f++;
}
else if(((i>0 && i<(nRows-1)/2)|(i>(nRows-1)/2 && i<(nRows-
1)))&&j==(nRows-1)){
    for(int k = 0; k<1;k++){
        arr[i][k]=(char) filler.codePointAt(0);
        System.out.print(arr[i][k] + " ");
        fout.print(arr[i][k] + " ");
    }
    f++;
}

else{
    System.out.print(" ");
    fout.print(" ");
}
}
}
System.out.println();
fout.println();
}

System.out.println("Array elements: " + f);
} else if (filler.length() == 0) {
    System.out.print("\nНе введено символ заповнювач");
    break exit;
} else {
    System.out.print("\nЗабагато символів заповнювачів");
    break exit;
}
fout.flush();
fout.close();
}
}
}

```

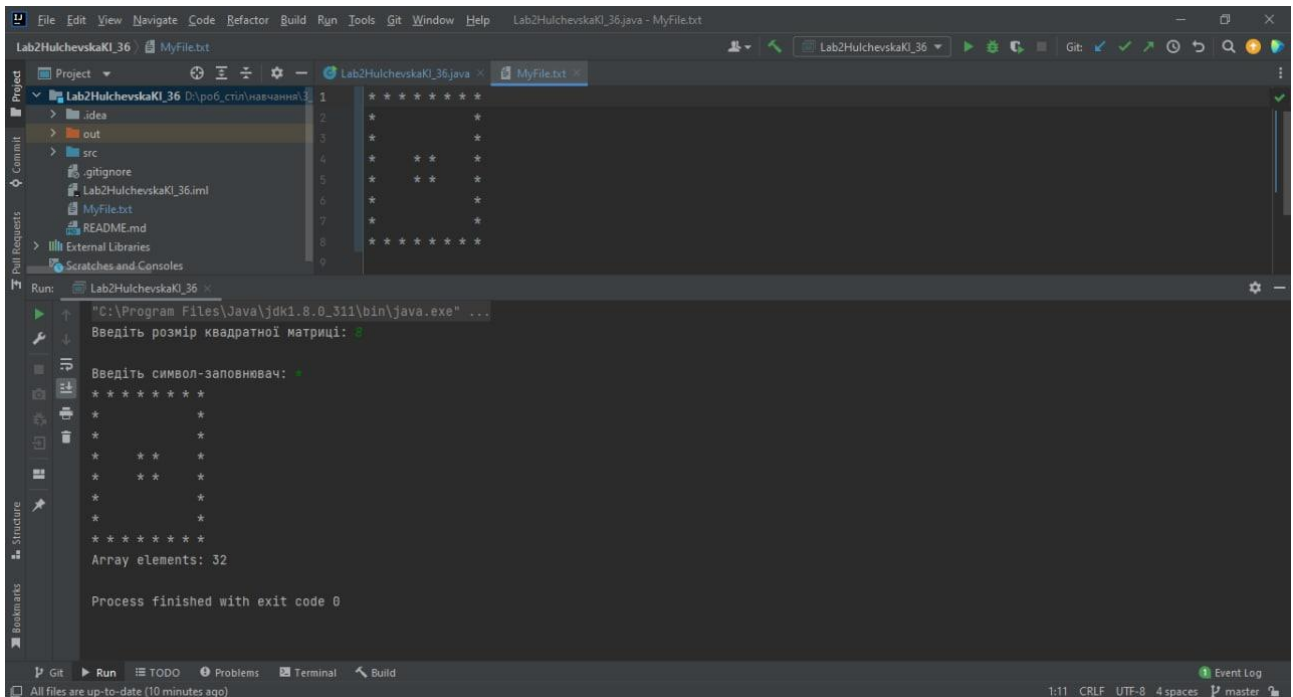


Рис.1 Результат виконання програми

Висновок: на даній лабораторній роботі я ознайомилася з базовими конструкціями мови Java та оволоділа навиками написання й автоматично документування простих консольних програм мовою Java.