Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего

образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

**Отчет**

**по лабораторной работе №3**

по дисциплине «программирование»

вариант 210047

Выполнил: Самойлова. А. A., группа P3130

Преподаватель: Письмак А.

Санкт-Петербург

~ 2023 ~

# Текст задания

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

# Улыбка моментально соскочила у официанта с лица. Он даже как-то неестественно побледнел от злости. Схватив Незнайку за руку, он оттащил его в сторону и, достав из кармана свисток, пронзительно засвистел. Сейчас же откуда-то из темноты вынырнул рослый коротышка в синем мундире с блестящими металлическими пуговицами и в медной каске на голове. В руках у него была увесистая резиновая дубинка, а у пояса пистолет в кобуре.

**Программа должна удовлетворять следующим требованиям:**

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

# UML-диаграмма классов и исходный код

https://github.com/zeculesu/ITMO/tree/master/programming/lab3

# Вывод программы

Человек <Официант> появился в истории

Официант сменил настроение с NORMAL на SAD

Официант побледнел

Официант сменил настроение с SAD на AGRY

Человек <Незнайка> появился в истории

Незнайка схвачен

Незнайка оттащен

Оружие <Свисток> появилось в истории

Официант взял предмет Свисток

Официант наносит урон человеку Незнайка с помощью Свисток

свисток свистик и психологически давит

Человек <Полицейский> появился в истории

Одежда <UNIFORM> появилась в истории

Полицейский взял предмет UNIFORM

Одежда <BUTTONCLOTH> появилась в истории

Полицейский взял предмет BUTTONCLOTH

Одежда <HELMET> появилась в истории

Полицейский взял предмет HELMET

Оружие <Дубинка> появилось в истории

Полицейский взял предмет Дубинка

Оружие <Пистолет> появилось в истории

Полицейский взял предмет Пистолет

Одежда <HOLSTER> появилась в истории

Полицейский взял предмет HOLSTER

Вывод

Во время выполнения лабораторной работы я научилась работать с абстрактными классами, интерфейсами и enum. Лучше поняла как работать с полями, методами и классами.