Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего

образования «Национальный исследовательский университет ИТМО»

Факультет программной инженерии и компьютерной техники

**Отчет**

**по лабораторной работе №4**

по дисциплине «программирование»

вариант 210047,5

Выполнил: Самойлова. А. A., группа P3130

Преподаватель: Письмак А.

Санкт-Петербург

~ 2023 ~

# Текст задания

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

Все, что произошло с ним до этого, стало казаться ему каким-то недоразумением или нелепым сном, о котором не стоит и вспоминать. Поднявшись из-за стола и помахав официанту издали на прощание ручкой. Незнайка отправился дальше, но официант быстро догнал его и, вежливо улыбнувшись, сказал: 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. Незнайка невольно откинул голову назад. Незнайка осторожно понюхал кончик дубинки.

**Программа должна удовлетворять следующим требованиям:**

# В программе должны быть реализованы 2 собственных класса исключений (checked и unchecked), а также обработка исключений этих классов.

# В программу необходимо добавить использование локальных, анонимных и вложенных классов (static и non-static).

# Вывод программы

Человек <Незнайка> появился в истории

Незнайка подумал: Это всё какое-то недоразумение или сон

Незнайка поднялся и помахал ручкой

Незнайка топает

Человек <Официант> появился в истории

Незнайка схвачен и сделал это Официант

Официант сменил настроение с NORMAL на HAPPY

Официант подумал: хочу что-то сказать, но не скажу

Официант сменил настроение с HAPPY на SAD

Официант побледнел

Официант сменил настроение с SAD на AGRY

Незнайка схвачен и сделал это Официант

Незнайка оттащен и сделал это Официант

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

Рослый коротышка

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

Незнайка откинул голову назад

Дубинка была понюхана и сделал это Незнайка

Вывод

Во время выполнения лабораторной работы я познакомилась с анонимными, inner классами. Научилась создавать собственные checked и unchecked исключения.