

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет
информационных технологий, механики и оптики»

ФАКУЛЬТЕТ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И РОБОТОТЕХНИКИ

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 3

по дисциплине
‘ПРОГРАММИРОВАНИЕ’

Вариант №22129/

Выполнил:

Студент группы R3142

Долговязов Андрей Романович

Преподаватель:

Перцев П. В.



Санкт-Петербург, 2021

Оглавление

Оглавление	2
Текст задания.....	3
Исходный код программы	4
Результат выполнения программы	4
Вывод	5

Текст задания

Лабораторная работа #3

Введите вариант:

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

Как только на улице останавливался чей-нибудь автомобиль, к нему тотчас же бросался какой-нибудь коротышка и вспарывал шины ножом. Такие действия объяснялись тем, что никто не знал в точности, какой марки была разыскиваемая машина. В конце концов все шины были порезаны, и автомобильное движение в городе прекратилось. Фирма, торгующая автомобильным бензином, терпела огромнейшие убытки. Однако наибольшее внимание полиции привлекло письмо, в котором некий Сарданапал заявлял во всеуслышание, будто деньги похитили сами полицейские. Это заявление показалось полицейскому комиссару Пшиглю крайне оскорбительным, и он сказал, что не успокоится до тех пор, пока не засадит этого Сарданапала в кутузку.

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`).

Порядок выполнения работы:

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

Исходный код программы



Ссылка на GitHub-репозиторий
<https://github.com/zen0no/lab3>

Результат выполнения программы

брэнд разыскиваемой машины: неизвестно
синяя бэха машина 0 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у синяя бэха машина 0
красная вазик машина 1 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у красная вазик машина 1
красная бэха машина 2 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у красная бэха машина 2
розовая вазик машина 3 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у розовая вазик машина 3
маленькая бэха машина 4 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у маленькая бэха машина 4
розовая фольксваген машина 5 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у розовая фольксваген машина 5
красная бэха машина 6 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у красная бэха машина 6
красная рено машина 7 заехал на улица города

какой-то коротышка порезал шины у красная рено машина 7
красная вазик машина 8 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у красная вазик машина 8
большая фольксваген машина 9 заехал на улица города
какой-то коротышка порезал шины у большая фольксваген машина 9
продающая автомобильный бензини фирма обанкротилась
некий человек Сарданапал обвинил полицию в похещении денег
оскарблённый полицейский комиссар Пшигель хочет посадить некий человек Сарданапал в
кутузка

Вывод

Я научился использовать принципы S.O.L.I.D. при проектировании программы.