

## **«БОЖЕСТВЕННЕ ПРОГРАМУВАННЯ»**

Фарятьєв І.Ю. Бабич К.В., *студенти*; МК СумДУ, гр. 310-ік

- Чому в Бога вірить так багато людей?  
- Тому що у створення світу, описане в Біблії повірити легше, ніж у пояснення того ж явища, з точки зору фізики

Нас оточує складний світ, який відкриває нам безліч можливостей та ставить перед нами багато запитань. З давніх-давен людей цікавили питання про створення світу. Вивчаючи об'єктно-орієнтоване програмування, ми зробили висновок: все, що нас оточує, занадто схоже, все працює за певними алгоритмами, певні закони описують усе, що відбувається, певні обмеження не дають зробити щось, що не передбачено. Якщо за допомогою програмування можна описати оточуючий світ, то чи можливо, що світ і є програмою, а ми лише об'єкти класу «Людина»?

Розглянемо людину з точки зору об'єктно-орієнтованого програмування. Кожна окрема людина має свої дані: стать, зовнішність, фізіологічні особливості тощо. У кожен об'єкт закладені методи, властиві класу «Людина». Вони складають основу, а разом з успадкованими методами від батьків, роблять можливим виконання певних дій і дають можливість для подальшого розвитку.

У свою чергу всі методи підпорядковуються трьом принципам ООП: наслідуванню (власне успадковування методів від попередніх поколінь), інкапсуляції (людина не знає всіх нюансів створення звуків, проте може спілкуватись з іншими за їх допомогою), поліморфізм (рухати руками можна будь-яким чином, але за певним алгоритмом можна малювати, грати на музичному інструменті, робити фізичні вправи тощо).

У підтвердження цієї теорії студентами Машколеджу СумДУ Фарятьєвим І.Ю. та Бабичем К.В. розроблена програма поведінки малюка. Як і дитина двох-трьох років вона може:

- переміщуватись квартирою, обираючи певне місце призначення і долаючи відстань найкоротшим шляхом;
- час від часу плакати, сміятись, бути голодною, їсти;
- знаходити нові предмети, запам'ятовувати їх назву, опис, призначення, а при знаходженні уже відомого об'єкта - використовувати його за призначенням, сповістити назву та опис.

Таким чином, використовуючи знання з об'єктно-орієнтованого програмування, можна стверджувати, що «Божественне програмування» досить схоже на земне. Для підтвердження був створений програмний продукт, що моделює поведінку трирічної дитини. І цілком можливо, що світ є програмою, а ми лише об'єкти класу «Людина»...

Керівники програмної розробки: Єгорова Г.О., Овсянко А.М., *викладачі*