**Курсовая работа  
по информационным технологиям  
по теме «Графическое приложение: вычисление дискретного преобразования Фурье для синусоиды с линейно изменяющейся частотой»**

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил студент ФРТ гр. 1183 | Чаминов Д. А. |
| Преподаватель | Ситников И. Ю. |

# Содержание

[Содержание 2](#_Toc104643411)

[Спецификация задания 3](#_Toc104643412)

[Постановка задачи 5](#_Toc104643413)

[Формализованное описание алгоритма решения задачи 7](#_Toc104643414)

[Варианты взаимодействия оператора и программы (Use Case) 10](#_Toc104643415)

[Диаграмма потоков данных (Data flow diagram) 11](#_Toc104643416)

[Выбор и обоснование типов переменных. Разработка структур данных 11](#_Toc104643417)

[Вводимые и выводимые параметры и их типы 15](#_Toc104643418)

[Диаграмма классов 16](#_Toc104643419)

[Структура проекта, перечисление нужных файлов 17](#_Toc104643420)

[Инструкция по использованию 19](#_Toc104643421)

[TODO: Текст программы и файлов заголовков с комментариями 23](#_Toc104643422)

[TODO: Рисунки с копиями экрана при работе программы 24](#_Toc104643423)

[Контрольный пример, сравнение результата с эталоном 25](#_Toc104643424)

[TODO: Ведомость соответствия программы спецификации 30](#_Toc104643425)

[TODO: Выводы 31](#_Toc104643426)

# Спецификация задания

* 1. Требования к расчёту и программе:
     1. Программа должна выполнять дискретное преобразование Фурье (ДПФ) для сигнала вида в соответствии с введенными пользователем параметрами и визуализировать результат расчёта в виде графика модуля ДПФ;
     2. Программа должна строить график сигнальной функции с возможностью его масштабирования, смещения, использования логарифмического масштаба по оси ординат, изменения этих и параметров сигнальной функции пользователем, а также иметь возможность сохранения графика в файл в формате BMP (bitmap image);
     3. Поддержка универсальной символьной кодировки Unicode;
     4. Наличие графического интерфейса;
     5. Использование пользовательского типа данных и оперирование динамическими массивами;
     6. Программа должна разрабатываться в среде MS Visual Studio на языке программирования C++ с применением библиотек Microsoft Foundation Classes (MFC) как оконное приложение на базе диалогов для операционных систем MS Windows 7 (x32) и выше.
     7. Приложение должно иметь сведения о программе, авторе и авторских правах, название и иконку;
     8. Интерфейс должен использовать кнопки для управления приложением, поля ввода данных для задания сигнальной функции;
     9. В приложении должны содержаться списки выбора;
     10. Интерфейс должен быть русскоязычным, интуитивно понятным, соответствовать понятию «дружественный интерфейс»;
  2. Требования к отчёту:
     1. Отчёт должен соответствовать ГОСТу 19.701–90 единой системы программной документации;
     2. Отчет должен содержать описание программного интерфейса, диаграмму классов и диаграмму потоков данных, выбор и обоснование переменных, пользовательских типов и классов, код программы с комментариями, пример работы программы и контрольный пример;
     3. Контрольный пример должен быть представлен в виде графиков и расчётов в программе Mathcad, подтверждающих правильность результата.

Срок сдачи отчета:

Срок сдачи курсовой работы:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Преподаватель |  | Ситников И. Ю. |
| Студент |  | Чаминов Д. А. |

# Постановка задачи

Задача: для сигнала вида , где – параметры, задаваемые пользователем рассчитать дискретное преобразование Фурье, построить график сигнальной функции и график модуля ее ДПФ.

Дискретное преобразование Фурье переводит вектор в вектор частотных отсчетов . Такое преобразование можно рассматривать умножение матрицы на вектор , где – матрица преобразования (унитарная матрица для некоторого базиса пространства ).

Для компонента преобразования справедлива следующая формула:  
где – число отсчетов, – отсчет сигнальной функции с номером , – число Эйлера, – число пи и – мнимая единица. Применяя к этому выражению формулу Эйлера, получим следующее:

Учитывая четность и нечетность , а также то, что в данной задаче сигнал вещественный, получим:

Модуль

Для расчёта положения точки на экране необходимо перейти к другому масштабу и учесть смещение. Если отрезок длиной 1 должен на экране по оси совпадать с длиной пикселей, а по оси – , левая верхняя точка графика имеет координаты , а высота графика равна пикселей, то для перехода к координатам окна можно использовать следующие преобразования:

Разность координат показывает смещение точки относительно координат окна, но в координатах графика; умножение на коэффициент масштаба показывает длину в пикселях проекции радиус-вектора, проведенного из нового начала координат в эту точку; знак минус перед показывает отражение системы координат, а компенсирует вызванное таким поворотом смещение.

# Формализованное описание алгоритма решения задачи

Для выполнения расчётов в программе определено несколько пользовательских классов. Все классы диалогов являются наследниками CDialogEx.

Первый из них – класс начального окна courseworkDlg. Он содержит один CStatic элемент, в котором дано краткое описание задачи, кнопку открытия диалога с более подробными сведениями о задаче, кнопку открытия диалога с расчётом и кнопку закрытия программы.

Диалог с расчётом Calculator содержит в себе элементы управления для настройки параметров сигнальной функции и графиков: 9 CEdit (3 для параметров функции и 6 для настроек масштаба) , 2 CSliderCtrl для удобной настройки шага графика и выбора числа отсчётов для ДПФ, 3 CButton – check box (флажок) для установки логарифмического масштаба для каждого из графиков и включения анимации, 3 CMFCColorButton – выпадающие списки для выбора цвета, 4 кнопки (обновление графика, его сохранение, сброс к начальным параметрам и закрытие диалога), 20 CStatic (1 для отображения сигнальной функции, 1 для отображения координат курсора, 1 для отображения количества отсчётов и 17 для пояснения приглашений ко вводу), а также 2 объекта пользовательского класса CMyGraph для отрисовки графиков и объекты пользовательских классов SignalFunction и DFTFunction, которые описывают сигнальную функцию и дискретное преобразование Фурье, необходимые для построения графиков.

При нажатии кнопки сохранения должен вызываться метод для вызова диалога сохранения void Calculator::OnBnClickedButtonSaveGr(), в котором из объектов CMyGraph извлекаются картинки, объединяются в одну, и получившееся изображение сохраняется в выбранное место.

При нажатии кнопки сброса вызывается метод void Calculator::OnBnClickedButtonreset(), в котором сбрасываются значения всех элементов управления кроме кнопки включающей анимацию.

При нажатии кнопки обновления вызывается метод void Calculator::OnBnClickedButtonreset(), в которой вызывается метод получения параметров из всех элементов управления void Calculator::UpdateCalculatorParams(), в котором происходит проверка заполнения элементов (с созданием диалогового окна об ошибке или присвоением соответствующих параметров через методы CMyGraph или напрямую объектам сигнальной функций и объекту ДПФ). Помимо обновления параметров, из этого метода через CWnd::RedrawWindow() система отправляет элементу CMyGraph сообщение о необходимости перерисовать окно.

CMyGraph является наследником CStatic. Он содержит в себе автоматический динамический массив объектов типа MathFunction\* – ссылки на функции, графики которых необходимо построить, 2 объекта CBitmap с фоном и готовым графиком, а также 2 структуры из 2-х чисел типа double – границы области построения.

При получении сообщений о перерисовке вызывается метод void CMyGraph::OnPaint(), который в свою очередь вызывает метод void CMyGraph::Draw, специализирующийся на рисовании графика в объекте CBitmap (этот метод оборачивает вызов методов void CMyGraph::DrawBg и void CMyGraph::DrawGraph, отрисовывающих в CBitmap фон и график), а затем копирует готовую картинку на экран. Для анимации используется частичная отрисовка графика (определенное число точек) и отрисовка столбцов меньшей длины для гистограммы по сообщениям таймера с увеличением числа точек и высоты столбцов до действительных значений.

Класс CMyGraph обладает множеством set’еров, которые вызывают соответствующие методы для каждой из функций.

MathFunction – абстрактный класс (интерфейс), объекты наследников (реализаций) которого содержат сведения об области определения, области построения, размерах расчётного промежутка, типе масштаба, цвете линий функции на графике, а также о том, являются ли рассчитанные точки актуальными; методы установки параметров, расчёта математических точек (чисто виртуальная функция), расчёта точек (в координатах окна), пересчёта точек в координаты окна, автоматический динамический массив объектов POINT – точек в координатах окна и метод его передачи для отрисовки, а также автоматический динамический массив double – значений отсчетов для ДПФ.

Метод передачи точек MathFunction::get\_points() проверяет их актуальность и вызывает (в случае если данные устарели) метод пересчёта точек MathFunction::calulate(), который с заданным шагом на промежутке пересечения области определения и расчётной области вызывает метод MathFunction::f() расчёта функции в этой точке и метод перевода координат, полученной таким образом точки в координаты окна POINT MathFunction::to\_the\_new\_coords\_system(double x, double y) const, которая основываясь на формулах пересчета приведенных выше вычисляет координаты точки в окне.

Классы SignalFunction и DFTFunction содержат в себе некоторые дополнительные сведения (коэффициенты и значения функции в отсчетах для сигнальной функции и ссылка на сигнальную функцию для класса функции ДПФ) и методы установки этих параметров.

Расчёт в классе SignalFunction отличается тем, что значения функции в точках с шагом дискретизации 10 МГц сохраняются в vector<double> samples для дальнейшего применения ДПФ.

В классе DFTFunction расчёт отличается тем, что в качестве параметра функции f передается номер отсчета, для которого производятся вычисления. В самой функции f происходит расчёт мнимой и действительной частей при помощи суммирования данных сигнальной функции с коэффициентами, соответствующими номерам отсчета. Затем находится модуль ДПФ путем извлечения корня из суммы квадратов мнимой и реальной частей, рассчитывается частота, соответствующая этом отсчету.

# Варианты взаимодействия оператора и программы (Use Case)

# Диаграмма потоков данных (Data flow diagram)

# Выбор и обоснование типов переменных. Разработка структур данных

В программе для данных о координатах окна или о координатах объекта в окне используется типы POINT и Cpoint, которые хранят два целых числа int, диапазона которых достаточно, чтобы однозначно указать одну из координат точки экрана.

Для хранения данных о границах элементов используются типы CRect и RECT, которые хранят координаты двух противолежащих точек прямоугольника в виде целых чисел int.

Для представления цвета используется тип COLORREF, который является синонимом беззнакового 32-разрядного целого (unsigned long int) хранит данные о трех компонентах цвета (красной, зеленой и голубой) в виде битовых полей. Для краткой записи преобразования 3-х восьмибитных компонент используется макрос RGB.

В качестве блока расчёта выступают несколько объектов типа MathFunction. Этот тип содержит базовые данные о «функции» (здесь под функцией MathFunction подразумевается некоторый объект, который численными методами генерирует последовательность точек в данной области с заданным шагом для отрисовки графика, причем точки определяются в координатах области построения): область определения некоторой функции (в виде 2х чисел с плавающей точкой двойной точности double), данные об области вычислений (в виде анонимной структуры из 4х чисел double, содержащей начальные и конечные значения по каждой из осей), данные об области отрисовки (CRect), шаг расчёта (double), данные о цвете графика функции (COLORREF), индикатор того, произведен ли уже расчёт (bool) и индикатор логарифмического масштаба (bool). Все вышеперечисленные параметры кроме цвета являются защищенными (недоступны вне дочерних классов), поскольку их изменение напрямую может привести к недостоверности сведений об актуальности рассчитанных координат (несоответствие индикатора is\_calculated действительности, которое в свою очередь приводит к сохранению неактуальных данных). Для этих параметров определены соответствующие set’теры; get’теры определены только для массива точек и индикатора готовности.

Наследником класса MathFunction является SignalFunction, который дополнительно хранит параметры сигнальной функции (3 числа double) и автоматический динамический массив std::vector<double> - массив значений функции для дальнейшего расчёта ДПФ и get’тер для этого массива, возвращающий константную ссылку.

Наследником SignalFunction является DFTFunction, который производит дискретное преобразование Фурье. Этот класс обладает 1 дополнительным атрибутом – ссылкой на объект сигнальной функции (SignalFunction\*), через которую осуществляется доступ к данным отсчетов сигнальной функции. Атрибуты SignalFunction (параметры ) в этом классе необходимы для того, чтобы отслеживать изменения сигнальной функции независимо от неё – обращение с обновлением к DFTFunction, а затем только к SignalFunction приведет к обновлению только сигнальной функции. Причем этот порядок может быть любым, поэтому появляется необходимость в этих параметрах.

Построением графиков занимаются объекты класса CMyGraph – наследник класса CStatic из библиотек MFC. Переменные-члены этого класса можно условно разделить на 4 группы: необходимые для анимации, отвечающие за растровые изображения графиков, влияющие только на визуальную составляющую (в их отсутствии график был бы правильным, но выглядел бы хуже), отвечающие за отрисовку самого графика.

К первой группе относятся 3 переменные – текущая фаза анимации деленная на  (т. е. в долях от единицы) (float), скорость анимации – то, на сколько увеличится фаза за 1 кадр (циклическая частота) (float), показывающий идет ли анимация индикатор (bool), который при включенной анимации эквивалентен выражению .

Ко второй группе можно отнести 2 переменные CBitmap (из библиотек MFC), в которых хранятся фоновое изображение с осями и сам график, индикаторы готовности и актуальности этих растровых изображений – 2 переменных типа bool, 2 объекта CDC (из библиотек MFC) – инструменты для отрисовки фона и графика и 2 HGDIOBG – указатели на объекты начальных настроек CDC.

К третьей группе относятся 1 переменная POINT, показывающая смещение графика относительно области построения (вдоль осей графика, но в точках экрана), индикатор, показывающий, является ли график гистограммой – 1 bool, 1 переменная типа int, которая содержит в себе длину засечек на осях, 1 объект, представляющий анонимную структуру из 2х чисел int, показывающий число засечек на каждой из осей, 1 переменная COLORREF – цвет фона.

К последней группе относятся 2 экземпляра анонимной структуры из двух чисел double, определяющие область построения (границы значений по каждой из осей), индикатор логарифмического масштаба bool, автоматический динамический массив указателей на объекты «функций» std::vector<MathFunction\*>, которые необходимо отобразить на графике. Поскольку SignalFunction и DFTFunction являются реализациями интерфейса MathFunction, указатели на них можно использовать в качестве указателей на MathFunction. Иными словами – объекты типов SignalFunction и DFTFunction являются и объектами типа MathFunction.

Следующие пользовательские типы – классы окон приложения. Они являются наследниками класса CDialogEx (из библиотек MFC). Всего в программе определено 4 класса окна: главное окно с кратким описанием задания, окно с более подробными теоретическими сведениями, окно «О программе» и окно для расчёта. Окна с описанием программы и теоретическими сведениями не содержат атрибутов. Начальное окно содержит текст Cstatic – краткий текст задания и иконку HICON. Окно расчёта содержит в себе множество элементов контроля: 3 CMFCColorButton для выбора цвета, 2 CSliderCtrl для выбора шага и числа отсчётов, 9 CEdit для ввода значений, 3 CButton для установки логарифмического масштаба и включения анимации. Кроме элементов контроля это окно содержит в себе 2 CMyGraph для отображения графиков сигнальной функции и гистограммы модуля её ДПФ.

Само оконное приложение – единственный экземпляр класса CcourseworkApp, являющегося наследником CWinApp и не имеющего атрибутов.

# Вводимые и выводимые параметры и их типы

В программу через элементы контроля поступают следующие данные:

1. Через CEdit поступают строки CString, содержащие основную информацию о сигнальной функции и областях построения графиков. Эти данные преобразуются к типу double, поэтому вводимые строки могут содержать только знак (+ или -), цифры, точку и символы “e” или “E” для записи числа в экспоненциальной форме.
2. Через кнопки CButton поступает информация о режимах масштаба и анимации в виде логических переменных типа bool.
3. Через ползунок CSliderCtrl в программу поступает целое число – шаг построения графика (в пикселях).
4. Через такой же ползунок поступает целое число – количество отсчётов.
5. Через элементы CMFCColorButton поступают переменные типа COLORREF, содержащие информацию о цветах графика, выбранных пользователем.

Также в программу поступают данные о состоянии курсора (для трассировки графиков) в виде переменной CPoint, содержащей его координаты, и переменной UINT\_PTR – набора флагов состояния курсора и основных управляющих клавиш.

Вывод текстовых данных, хранящихся в строках CString, осуществляется с помощью диалоговых окон AfxMessageBox и элементов CStatic.

Вывод графических данных осуществляется 2 способами: через элементы CMyGraph и через сохранение на жестком диске в форматах bmp, gif, png, jpg.

# Диаграмма классов



# Структура проекта, перечисление нужных файлов

Основные файлы программы находятся в директории coursework.

Файлы Calculator.h, courseworkDlg.h содержат объявления классов диалоговых окон (расчёта, основного окна и окна «О программе»), а соответствующие .cpp файлы содержат реализации этих классов. В файлах CMyGraph.h и CMyGraph.cpp содержится объявление и определение класса CMyGraph – элемента окна, в котором происходит отрисовка графиков. В файлах MathFunction.h и MathFunction.cpp содержатся объявления и определения классов, которые определяют вид функций для отрисовки в элементах CMyGraph. В файлах BeautyLib.cpp и BeautyLib.h содержатся объявления и определения функций, помогающих преобразовать число к удобному формату для вывода. Файл logo.ico содержит иконку окна приложения, а coursework.ico – иконку исполняемого файла. Файлы coursework.rc и coursework.rc2 содержат разметку диалоговых окон и данные о программе. Остальные файлы являются служебными, созданы средой разработки MS Visual Studio и являются необходимыми для сборки приложения. Дерево структуры директорий и файлов приведено ниже.

**│ coursework.sln**

**│ Курсовая работа.docx**

**│**

**└───coursework**

**│ BeautyLib.cpp**

**│ BeautyLib.h**

**│ Calculator.cpp**

**│ Calculator.h**

**│ ClassDiagram.cd**

**│ CMyGraph.cpp**

**│ CMyGraph.h**

**│ coursework.aps**

**│ coursework.cpp**

**│ coursework.h**

**│ coursework.rc**

**│ coursework.vcxproj**

**│ coursework.vcxproj.filters**

**│ coursework.vcxproj.user**

**│ courseworkDlg.cpp**

**│ courseworkDlg.h**

**│ framework.h**

**│ logo.ico**

**│ MathFunction.cpp**

**│ MathFunction.h**

**│ pch.cpp**

**│ pch.h**

**│ resource.h**

**│ targetver.h**

**│**

**└───res**

**coursework.ico**

**coursework.rc2**

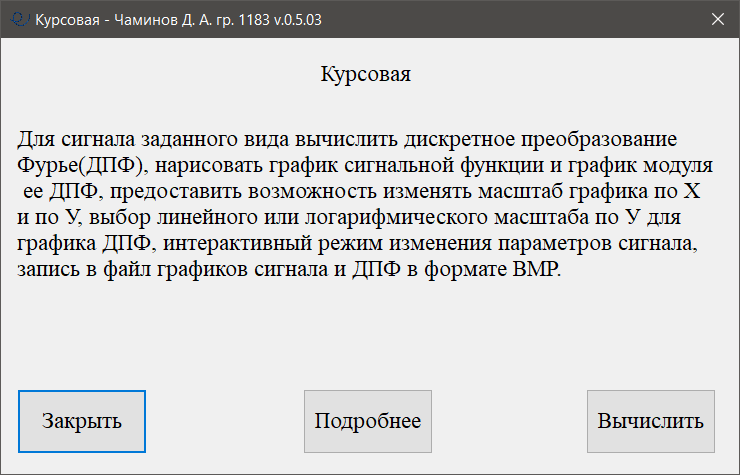
# Инструкция по использованию

1. Запустите приложение (двойной щелчок левой кнопки мыши (далее ЛКМ) по файлу coursework.exe).
2. Для просмотра дополнительных сведение о преобразовании щелкните левой кнопкой мыши по кнопке с надписью «Подробнее».
3. Для закрытия окна с подробными сведениями щелкните ЛКМ по кнопке «Закрыть» или кнопке с изображением креста в правом верхнем углу окна.
4. Для перехода к вычислениям из главного окна (окно с кратким описанием задания и кнопками «Закрыть», «Подробнее» и «Вычислить») щелкните ЛКМ по кнопке «Вычислить».
5. В поля ввода в соответствии с параметрами, указанными возле них, введите значения соответствующих переменных.
6. Вводимые в эти поля данные могут содержать только число, состоящее из арабских цифр, знака («+» или «-»), точки, или число записанное в экспоненциальном виде (см п. 2.7)
7. При записи числа в экспоненциальном формате выглядят так: “-1.23e45”, где символ “e” или “E” (оба символа относятся к латинскому алфавиту) разделяет число на 2 части, которые будут восприняты программой как число .
8. Вместо числа в программу может быть передано (как и выведено на экран) значение “+inf” или “-inf”. При вводе они будут соответствовать самым большим числам, помещающимся в памяти (границам области допустимых значений данных). Такие числа не рекомендуются к использованию по понятным причинам. В случае, если программа вместо чисел выводит эти значения следует уменьшить диапазон, в котором производятся вычисления.
9. Для навигации между полями ввода и другими элементами окна можно использовать ЛКМ или клавишу «Tab».
10. Поля, между которыми стоит многоточие («…») обозначают диапазоны расчётов и границы области построение. В левое поле следует вводить меньшую из границ, а в правую – большую.
11. При использовании логарифмического масштаба графика следует указывать положительные значения границ построения по оси, для которой включен логарифмический масштаб.
12. Для построения гистограммы отображающей модуль ДПФ в целях удобного отображения диаграммы рекомендуется в качестве нижней границы использовать неотрицательные числа.
13. Для настройки шага расчёта используйте «ползунок» с подписью «Шаг расчёта». Крайнее левое положение соответствует состоянию, при котором в результате масштабирования 1 отсчёт будет иметь ширину в 1 точку экрана вдоль оси абсцисс, а при крайнем правом – 10 точек экрана. Таким образом «действительный» шаг расчёта настраивается еще и шириной диапазона расчёта, т. е. для получения меньшего шага следует передвинуть ползунок в крайнее левое положение и (при необходимости) взять более узкий промежуток по оси абсцисс.
14. Для изменения состояния настройки логарифмического масштаба щелкните ЛКМ по квадрату рябом с надписью «Логарифмический масштаб» или по самой надписи.
15. Состояние, при котором в квадрате отображается «галочка», соответствует состоянию «включен», а при отсутствии «галочки» – «выключен».
16. При включении масштаба границы области построения меняются по правилу , где – новое значение, а – старое, что позволяет удобно задать границы до включения логарифмического масштаба путем ввода показателя степени 10. При выключении происходит обратное преобразование .
17. Включение и выключение анимации происходит аналогично настройке логарифмического масштаба, но с полем «Анимация».
18. Для настройки цветов фона, графика сигнальной функции, столбцов гистограммы модуля ДПФ щелкните ЛКМ по цветному квадрату, расположенному рядом с соответствующей надписью («Фон», «Сигнал», «ДПФ»); в открывшейся палитре выберите цвет, щелкнув по квадрату соответствующего цвета, расположенном в этой палитре.
19. Для отображения графика и диаграммы используйте кнопку «Обновить». Если в квадрате рядом с надписью «Анимация» стоит «галочка», то при нажатии на кнопку «Обновить» автоматически запустится анимация.
20. Для сброса параметров и настроек к начальным используйте кнопку «Сбросить». Все параметры и настройки кроме настроек анимации будут сброшены.
21. Для сохранения картинки с графиком и гистограммой воспользуйтесь кнопкой «Сохранить» или пунктом системного меню (вызывается щелчком правой кнопки мыши по заголовку окна) «Сохранить как», в открывшемся диалоге выберите имя и тип (расширение) файла, нажмите «Сохранить». В случае ошибки во время сохранения вам будет показано сообщение об этом.
22. Для закрытия окна с вычислениями воспользуйтесь кнопкой «Закрыть» или кнопкой с крестиком в заголовке окна.
23. Для просмотра сведений о программе из начального диалогового окна выберите пункт системного меню (см п 2.21) «О программе»
24. В открывшемся окне предоставлена информация о приложении. Чтобы закрыть его воспользуйтесь кнопкой «Закрыть» или кнопкой с крестиком в заголовке окна.
25. Для завершения работы с приложением необходимо закрыть все его окна (при помощи кнопок «Закрыть» или кнопок с крестиком в заголовках окон).

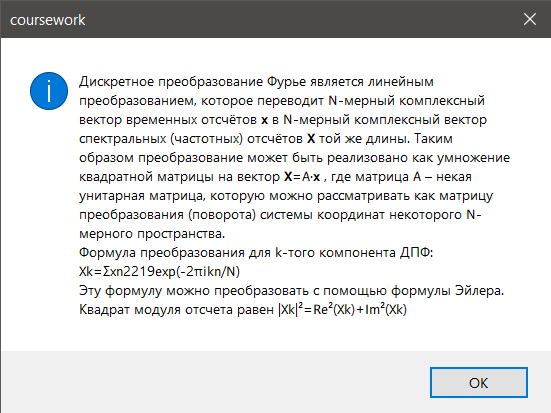
# TODO: Текст программы и файлов заголовков с комментариями

# TODO: Рисунки с копиями экрана при работе программы

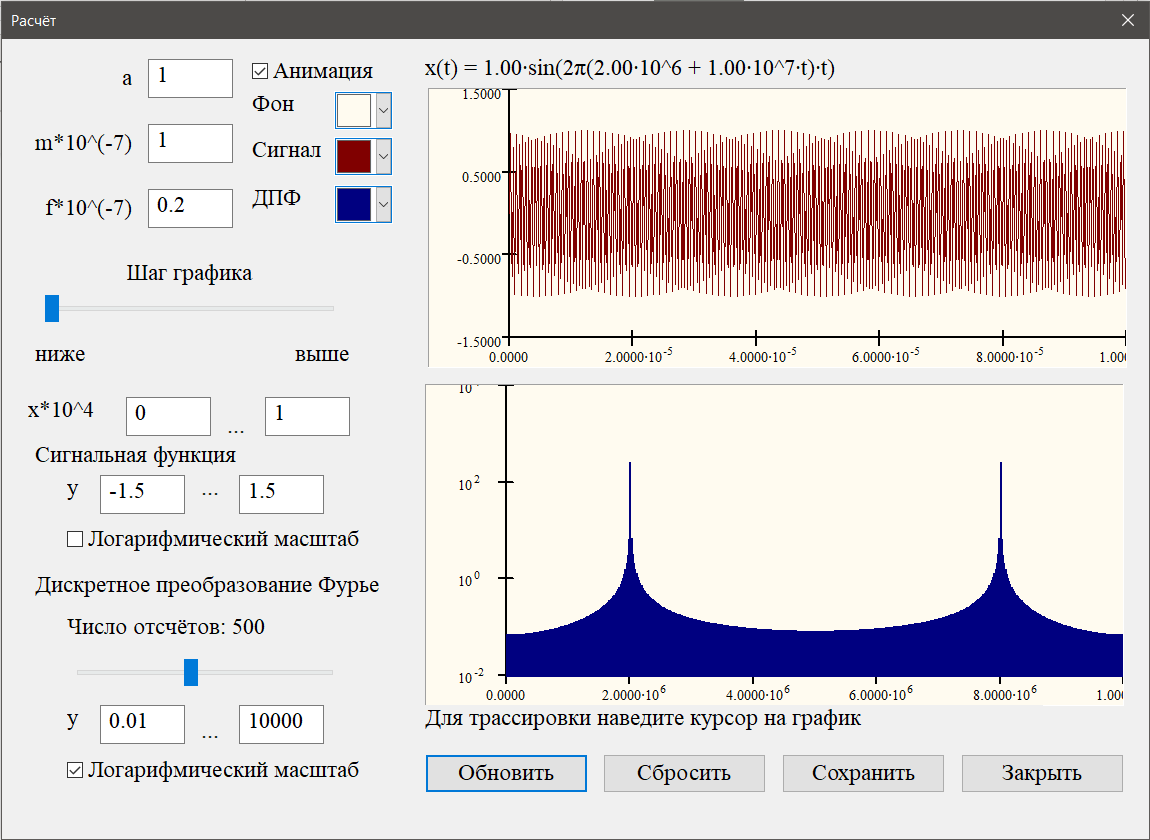
Главное окно:



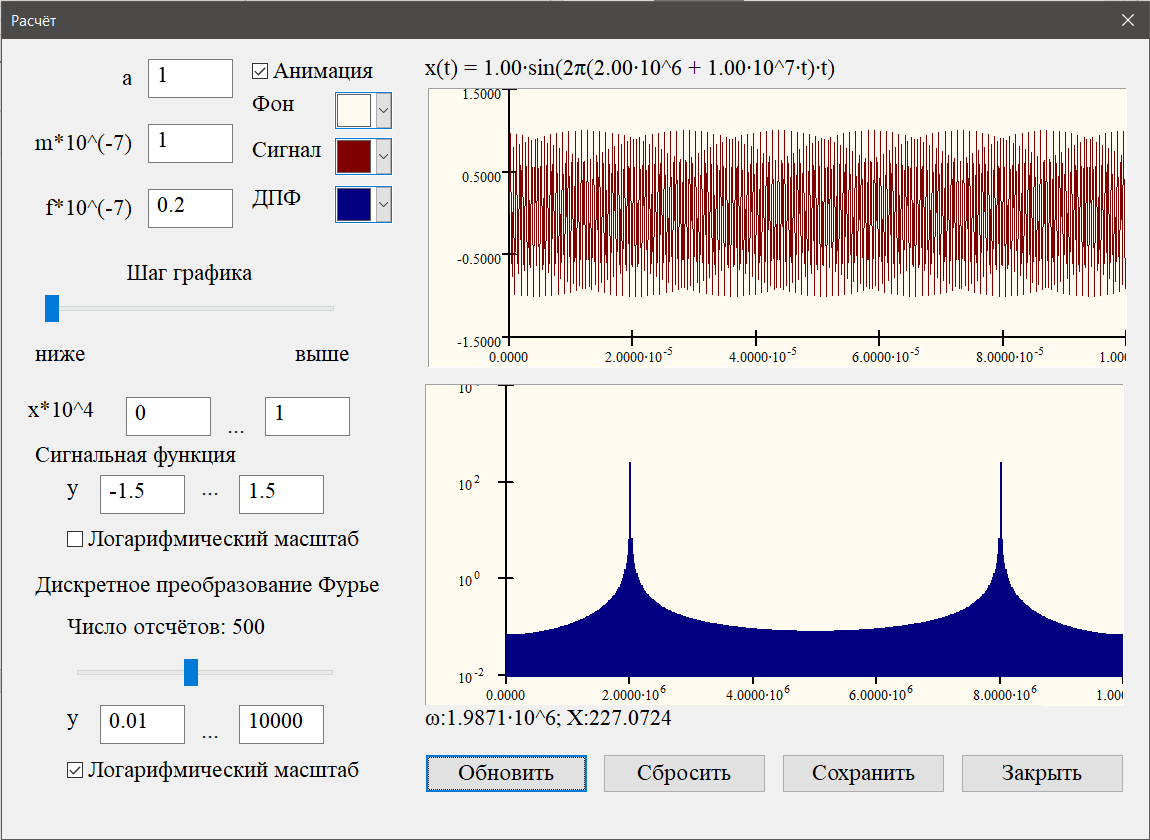
Дополнительная информация о ДПФ:

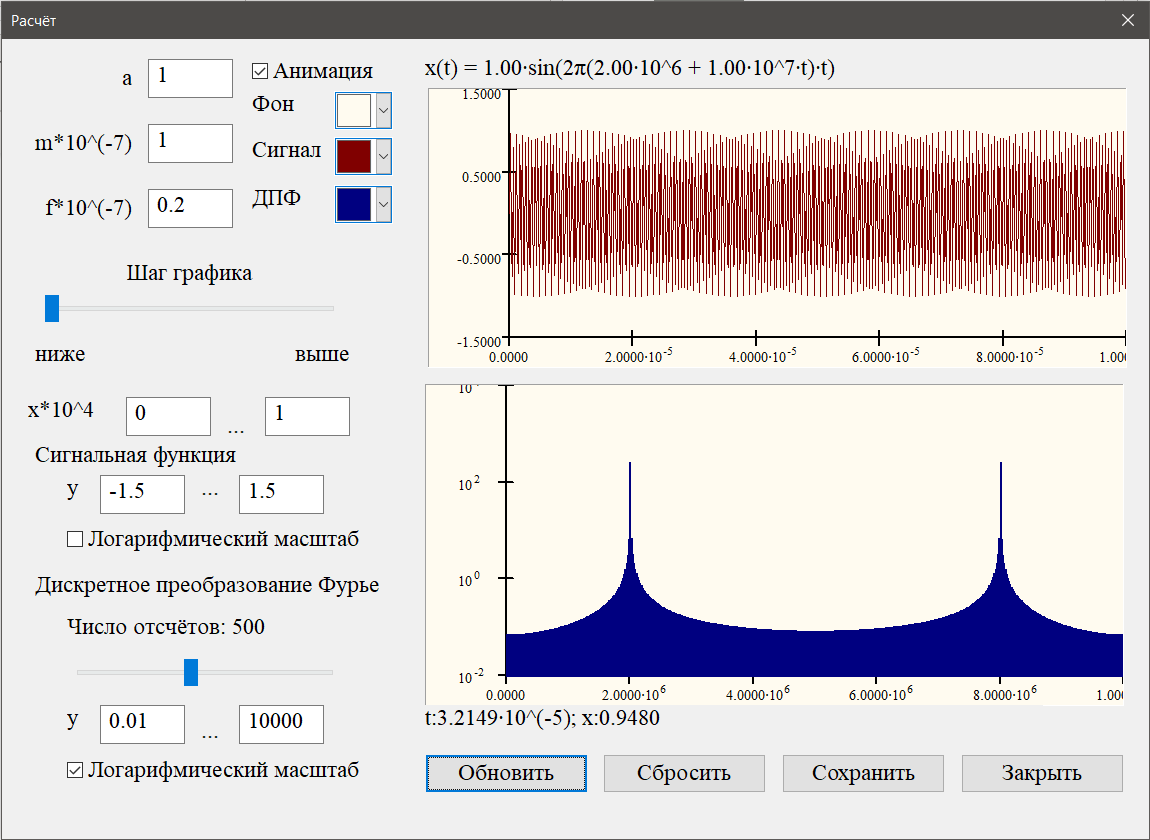


Выполненный расчёт:

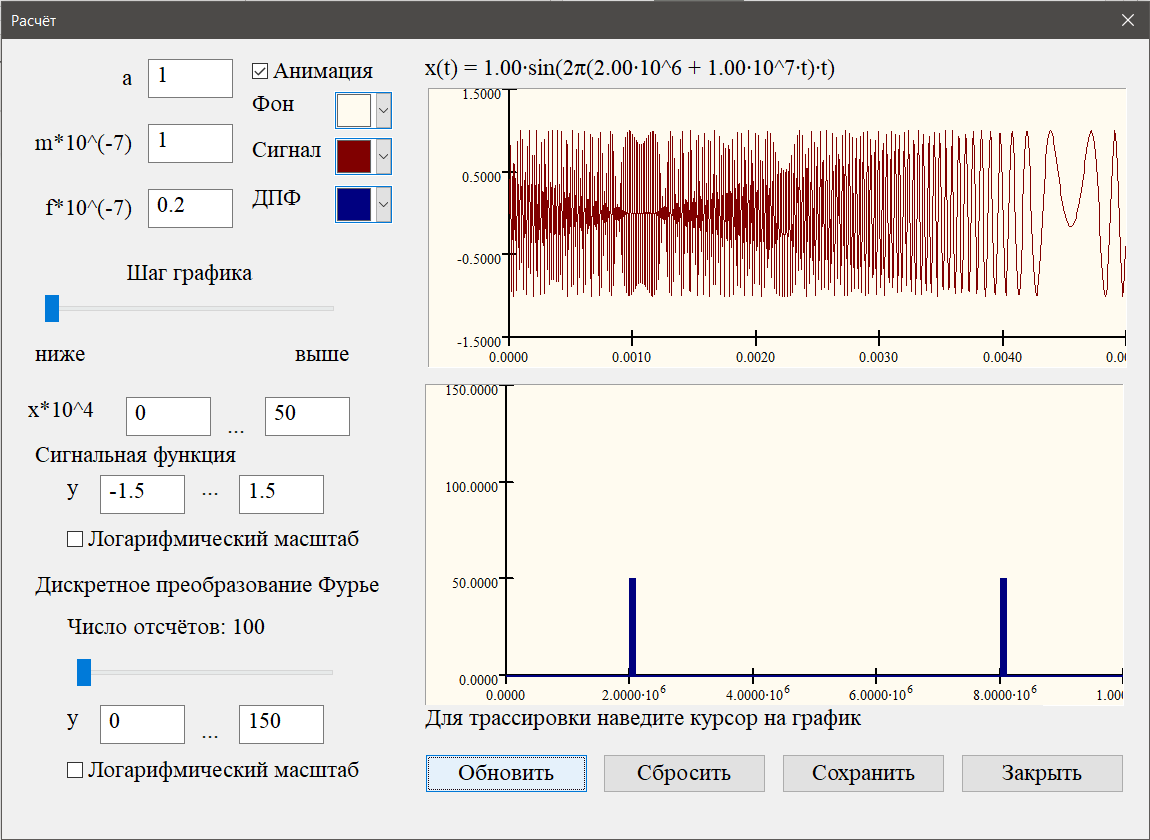


Трассировка значений на графике и гистограмме:

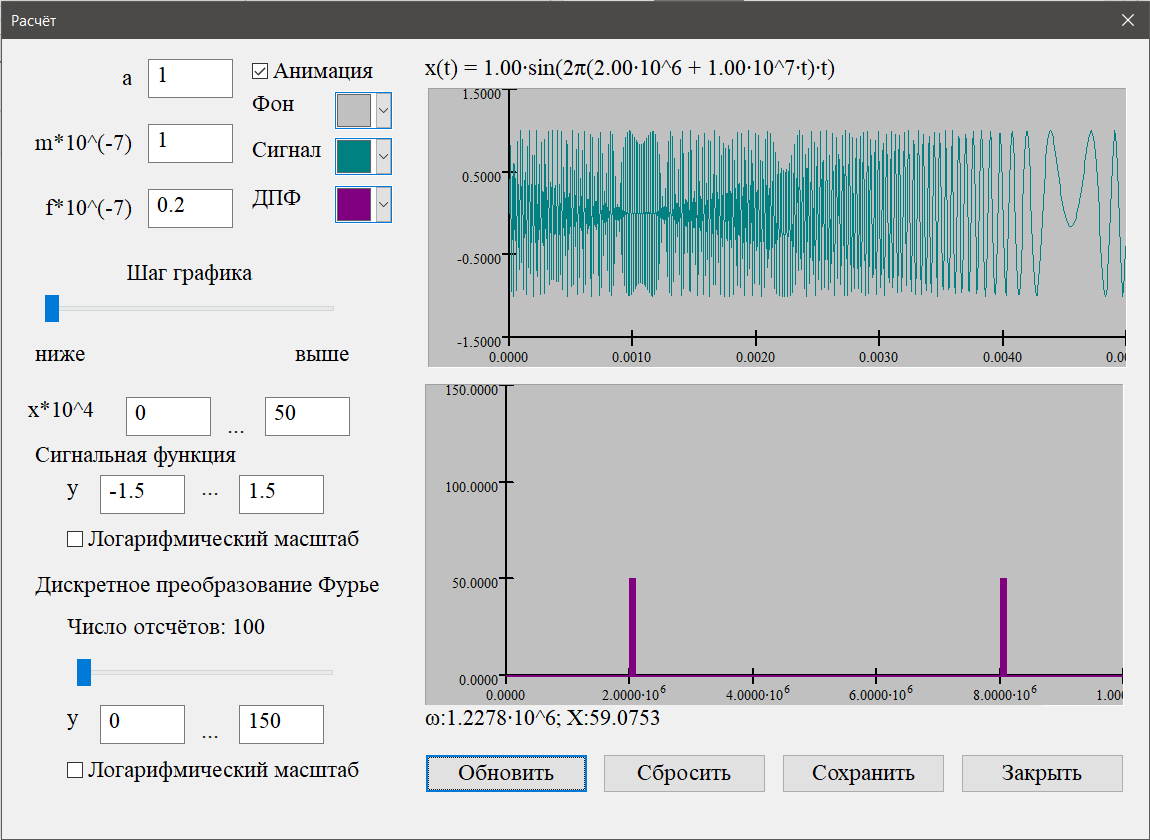




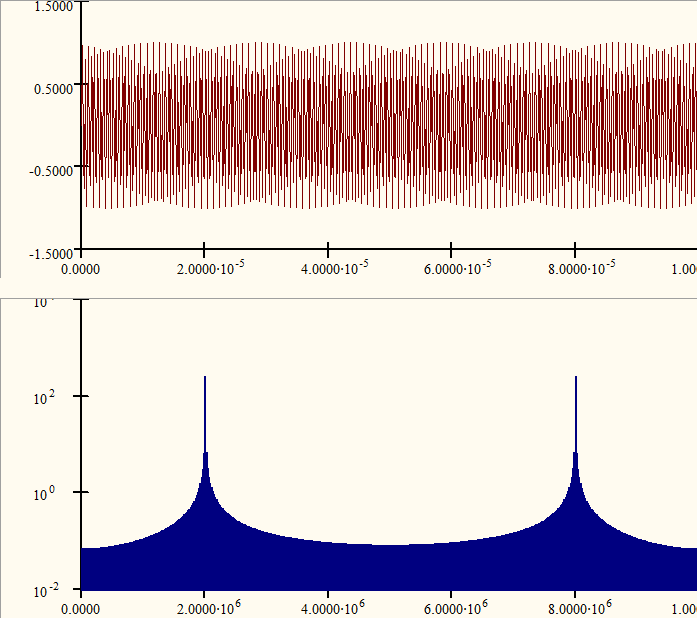
Изменённый масштаб:



Изменение цветов:



Сохраненное изображение:



# Контрольный пример, сравнение результата с эталоном

Для проверки ДПФ были использованы тесты GoogleTest (gtest), а в качестве эталона взята функция, реализующая быстрое преобразование Фурье из библиотеки numpy для языка программирования python. Объект теста (NumpyComparisonTest – наследник ::testing::Test) при инициализации запускал генератор тестов (файл “the standard.py”, написанный на языке python 3.6) и открывал файл “test.txt”, в который производились записи при исполнении “the standard.py”. Затем для каждой из 100 пар строк (исходные данные и само преобразование, рассчитанное с помощью библиотечной функции numpy.fft.fft) производилось ДПФ и сравнение с эталоном. Исходный код тестов приведен ниже.

//

// pch.h

//

#define \_USE\_MATH\_DEFINES // for pi constant

#pragma once

// including gtest lib

#include "gtest/gtest.h"

//

// pch.cpp

//

#include "pch.h"

//

// test.cpp

//

#include "pch.h" //for gtest

#include <process.h> // for 'system'

#include <fstream> // for file reading

// for pi constant and

// trigonometry

#include <cmath>

/// <summary>

/// Class of the tests

/// </summary>

class NumpyComparisonTest : public ::testing::Test

{

/// <summary>

/// On initialization

/// </summary>

void SetUp() override {

genTest();

fin.open("test.txt");

}

/// <summary>

/// On destruction

/// </summary>

void TearDown() override {

fin.close();

}

public:

/// <summary>

/// vector of calculated values

/// </summary>

std::vector<double> calculated\_dft;

/// <summary>

/// vector of read dft values

/// </summary>

std::vector<double> true\_dft;

/// <summary>

/// Samples size

/// </summary>

size\_t N = 1000;

protected:

/// <summary>

/// input file stream

/// </summary>

std::ifstream fin;

/// <summary>

/// vector of read samples

/// </summary>

std::vector<double> samples;

/// <summary>

/// asks python file to generate the tests

/// </summary>

void genTest() {

system("python \"./the standard.py\"");

}

/// <summary>

/// DFT function that copied from the project

/// </summary>

/// <param name="samples">a vector of samples</param>

/// <param name="m">number of dft sample to calculate</param>

/// <returns>absolute value of the DFT m sample</returns>

double dft(int m) {

// real and imaginary parts

double re = 0, im = 0;

// for each sample

for (size\_t n = 0; n < N; n++) {

// summing

re += samples[n] \* cos(2 \* M\_PI \* m \* n / N);

im += samples[n] \* sin(-2 \* M\_PI \* m \* n / N);

}

// return the abs(X)

return sqrt(re \* re + im \* im);

}

/// <summary>

/// Reads 'n' numbers from the stream

/// </summary>

/// <param name="in">stream to read</param>

/// <param name="out">output vector</param>

/// <param name="n">amount of numbers</param>

void readTheTestLine(std::vector<double>& out) {

// reserving memory

out.resize(N);

// for each i = 0, 1, ..., n-1

for (int i = 0; i < N; i++) {

// read a number from the stream to the vector[i]

fin >> out[i];

}

}

/// <summary>

/// Calculates dft absolute values

/// </summary>

/// <param name="signal">a vector of source data</param>

/// <param name="out">a place for result</param>

void genDft() {

// reserve memory

calculated\_dft.resize(N);

// for each i = 0, 1, ..., N-1

for (int i = 0; i < N; i++) {

// calculate DFT sample and

// write it to the vector

calculated\_dft[i] = dft(i);

}

}

/// <summary>

/// Calculates one test

/// </summary>

void calculate\_one() {

readTheTestLine(samples);

readTheTestLine(true\_dft);

genDft();

}

};

// Test it

TEST\_F(NumpyComparisonTest, RandomTests) {

// or each of 100 tests

for (int i = 0; i < 100; i++) {

// calculate one

calculate\_one();

// comparison loop

for (int i = 0; i < N; i++) {

ASSERT\_NEAR(true\_dft[i], calculated\_dft[i], 1e-10);

}

}

}

#

# the standart.py

#

# including lib for dft

import numpy as np

# including lib for generating pseudo random numbers

from random import random as rnd

# define the function of 1 argument

def generate\_sequence(n):

"""

generates sequence of numbers in [0.0, 1.0)

with length 'n' and returns 'np.array' of them

"""

# result array

result = np.array([],dtype=np.double)

# reserving memory

result.resize(n)

# repeat for each i = 0, 1, 2, ..., n-1

for i in range(n):

# assign array item to random number

result[i] = rnd()

# return result array

return result

# define the function of 3 arguments

def generate\_test(test\_amount, n, filename):

"""

creates file 'filename' and writes to

it 'testamount'\*2 strings of 'n' elements

alternating source samples and resulting DFT

"""

# open the file

with open(filename, 'w') as f:

# for each i = 0, 1, 2, ..., 'test\_amount'-1

for i in range(test\_amount):

# get sequence of random numbers

s = generate\_sequence(n)

# convert numbers to the strings

# and write it to string with space separtion

string = ' '.join(map(str,s))

# write a line

f.write(string)

f.write('\n')

# calculate DFT using library Fast

# Fourier transform function

dft = np.absolute(np.fft.fft(s))

# convert numbers to the strings

# and write it to string with space separtion

string = ' '.join(map(str,dft))

# write a line

f.write(string)

f.write('\n')

# call the function

"""

create file 'text.txt' in current

path and write 100 numbers sequences

DFT's with length 1000 to it

"""

generate\_test(100,1000,'./test.txt')

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описаниеТаким образом проверка преобразования была проведена на 100 случайных выборках, каждую из которых составляло 1000 чисел в диапазоне от 0 до 1. Снимок экрана после запуска тестов приведен ниже.

# TODO: Ведомость соответствия программы спецификации

# TODO: Выводы