

PAMSI 2

Wygenerowano przez Doxygen 1.8.6

Pn, 10 mar 2014 03:13:47

Spis treści

1	Strona główna	1
2	Indeks klas	1
2.1	Lista klas	1
3	Indeks plików	2
3.1	Lista plików	2
4	Dokumentacja klas	2
4.1	Dokumentacja klasy StrukturaDanych	2
4.1.1	Opis szczegółowy	2
4.1.2	Dokumentacja konstruktora i destruktora	3
4.1.3	Dokumentacja funkcji składowych	4
4.1.4	Dokumentacja przyjaciół i funkcji związanych	5
5	Dokumentacja plików	6
5.1	Dokumentacja pliku StrukturaDanych.cpp	6
5.1.1	Dokumentacja funkcji	6
	Indeks	8

1 Strona główna

Laboratorium 2.

Struktura danych zaimplementowana na tablicy. Wymagane funkcje:

- `zamien_elementy(T,i,j);`
- `odwroc_kolejnosc(T);`
- `dodaj_element(T,e);`
- `dodaj_elementy(T1,T2);`
- operator `+` `=` `==`

Autor

Jakub Chmiel 200314

2 Indeks klas

2.1 Lista klas

Tutaj znajdują się klasy, struktury, unie i interfejsy wraz z ich krótkimi opisami:

StrukturaDanych

Struktura danych o wymaganych funkcjach

2

3 Indeks plików

3.1 Lista plików

Tutaj znajduje się lista wszystkich udokumentowanych plików z ich krótkimi opisami:

[StrukturaDanych.cpp](#)

6

4 Dokumentacja klas

4.1 Dokumentacja klasy StrukturaDanych

Struktura danych o wymaganych funkcjach.

Metody publiczne

- [StrukturaDanych](#) ([StrukturaDanych](#) &inna)
Konstruktor kopiujący.
- [StrukturaDanych](#) & operator= ([StrukturaDanych](#) &T)
Operator przypisania.
- [StrukturaDanych](#) & operator+= ([StrukturaDanych](#) &T)
Operator dodawania z przypisaniem.

Statyczne metody publiczne

- static bool [zamien_elementy](#) ([StrukturaDanych](#) &T, int i, int j)
Zamienia kolejnosc dwoch dowolnych elementow.
- static bool [odwroc_kolejnosc](#) ([StrukturaDanych](#) &T)
Odwraca kolejnosc wszystkich elementow struktury.
- static bool [dodaj_element](#) ([StrukturaDanych](#) &T, TYP e)
Dodaje element na koniec struktury.
- static [StrukturaDanych](#) [dodaj_elementy](#) ([StrukturaDanych](#) &T1, [StrukturaDanych](#) &T2)
Laczy 2 struktury ze soba.
- static void [wypisz_wszystko](#) ([StrukturaDanych](#) &T)
Wypisuje dane ze struktury na standardowe wyjście.

Przyjaciele

- [StrukturaDanych](#) operator+ ([StrukturaDanych](#) T1, [StrukturaDanych](#) &T2)
Laczy 2 struktury ze soba.
- bool [operator==](#) ([StrukturaDanych](#) &T1, [StrukturaDanych](#) &T2)
Operator porownania.

4.1.1 Opis szczegółowy

Struktura danych o wymaganych funkcjach.

4.1.2 Dokumentacja konstruktora i destruktora

4.1.2.1 StrukturaDanych::StrukturaDanych (StrukturaDanych & *inna*)

Konstruktor kopiujacy.

Parametry

<i>inna</i>	kopiowana StrukturaDanych
-------------	---

4.1.3 Dokumentacja funkcji składowych

4.1.3.1 `bool StrukturaDanych::dodaj_element (StrukturaDanych & T, TYP e) [static]`

Dodaje element na koniec struktury.

Parametry

<i>T</i>	docelowa StrukturaDanych
<i>e</i>	element do dodania

Zwraca

- true sukces
- false porazka

4.1.3.2 `StrukturaDanych StrukturaDanych::dodaj_elementy (StrukturaDanych & T1, StrukturaDanych & T2) [static]`

Laczy 2 struktury ze soba.

Parametry

<i>T1</i>	pierwsza StrukturaDanych
<i>T2</i>	druga StrukturaDanych

Zwraca

Struktura bedaca polaczeniem dwoch wejscowych struktur.

4.1.3.3 `bool StrukturaDanych::odwroc_kolejnosc (StrukturaDanych & T) [static]`

Odwraca kolejnosc wszystkich elementow struktury.

Parametry

<i>T</i>	docelowa StrukturaDanych
----------	--

Zwraca

- true sukces
- false porazka

4.1.3.4 `StrukturaDanych & StrukturaDanych::operator+= (StrukturaDanych & T)`

Operator dodawania z przypisaniem.

Parametry

<i>T</i>	StrukturaDanych
----------	---------------------------------

Zwraca

Struktura z dodanymi na koniec elementami struktury T

4.1.3.5 `StrukturaDanych & StrukturaDanych::operator= (StrukturaDanych & T)`

Operator przypisania.

Parametry

T	StrukturaDanych
-----	---------------------------------

Zwraca

taka sama struktura jak parametr T

4.1.3.6 void StrukturaDanych::wypisz_wszystko (StrukturaDanych & T) [static]

Wypisuje dane ze struktury na standardowe wyjście.

Parametry

T	docelowa StrukturaDanych
-----	--

4.1.3.7 bool StrukturaDanych::zamien_elementy (StrukturaDanych & T , int i , int j) [static]

Zamienia kolejność dwóch dowolnych elementów.

Parametry

T	docelowa StrukturaDanych
i	indeks 1
j	indeks 2

Zwraca

- true sukces
- false porażka

4.1.4 Dokumentacja przyjaciół i funkcji związanych

4.1.4.1 StrukturaDanych operator+ (StrukturaDanych $T1$, StrukturaDanych & $T2$) [friend]

Laczy 2 struktury ze sobą.

Parametry

$T1$	pierwsza StrukturaDanych
$T2$	druga StrukturaDanych

Zwraca

Struktura będąca połączeniem dwóch wejściowych struktur.

4.1.4.2 bool operator== (StrukturaDanych & $T1$, StrukturaDanych & $T2$) [friend]

Operator porównania.

Parametry

$T1$	pierwsza StrukturaDanych
$T2$	druga StrukturaDanych

Zwraca

- true struktury mają identyczne elementy
- false elementy nie są identyczne

Dokumentacja dla tej klasy została wygenerowana z pliku:

- [StrukturaDanych.cpp](#)

5 Dokumentacja plików

5.1 Dokumentacja pliku StrukturaDanych.cpp

```
#include <iostream>
```

Komponenty

- class [StrukturaDanych](#)
Struktura danych o wymaganych funkcjach.

Definicje

- #define [TYP](#) int
Typ danych ktore przechowuje struktura.
- #define [POCZATKOWY_ROZMIAR_TABLICY](#) 10
rozmiar nowo deklarowanej tablicy.
- #define [DODATKOWY_ROZMIAR_TABLICY](#) 10
dodatkowy rozmiar jesli zabraklo miejsca.

Funkcje

- [StrukturaDanych operator+](#) ([StrukturaDanych](#) T1, [StrukturaDanych](#) &T2)
Laczy 2 struktury ze soba.
- bool [operator==](#) ([StrukturaDanych](#) &T1, [StrukturaDanych](#) &T2)
Operator porownania.
- int [main](#) ()
Funkcja sprawdzajaca poprawnosc zaimplementowanej struktury.

5.1.1 Dokumentacja funkcji

5.1.1.1 [StrukturaDanych operator+](#) ([StrukturaDanych](#) T1, [StrukturaDanych](#) & T2)

Laczy 2 struktury ze soba.

Parametry

<i>T1</i>	pierwsza StrukturaDanych
<i>T2</i>	druga StrukturaDanych

Zwraca

Struktura bedaca polaczeniem dwoch wejsciowych struktur.

5.1.1.2 bool [operator==](#) ([StrukturaDanych](#) & T1, [StrukturaDanych](#) & T2)

Operator porownania.

Parametry

<i>T1</i>	pierwsza StrukturaDanych
<i>T2</i>	druga StrukturaDanych

Zwraca

- true struktury maja identyczne elementy
- false elementy nie sa identyczne

Skorowidz

dodaj_element
 StrukturaDanych, [4](#)

dodaj_elementy
 StrukturaDanych, [4](#)

odwroc_kolejnosc
 StrukturaDanych, [4](#)

operator+
 StrukturaDanych, [5](#)
 StrukturaDanych.cpp, [6](#)

operator+=
 StrukturaDanych, [4](#)

operator=
 StrukturaDanych, [4](#)

operator==
 StrukturaDanych, [5](#)
 StrukturaDanych.cpp, [6](#)

StrukturaDanych, [2](#)
 dodaj_element, [4](#)
 dodaj_elementy, [4](#)
 odwroc_kolejnosc, [4](#)
 operator+, [5](#)
 operator+=, [4](#)
 operator=, [4](#)
 operator==, [5](#)
 StrukturaDanych, [3](#)
 StrukturaDanych, [3](#)
 wypisz_wszystko, [5](#)
 zamien_elementy, [5](#)

StrukturaDanych.cpp, [6](#)
 operator+, [6](#)
 operator==, [6](#)

wypisz_wszystko
 StrukturaDanych, [5](#)

zamien_elementy
 StrukturaDanych, [5](#)