

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №2
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»
Тема: Наследование

Студент гр. 7304

Овчинников Н.В.

Преподаватель

Размочаева Н.В.

Санкт-Петербург

2019

Цель работы

Ознакомиться с наследованием в объектно-ориентированном программировании. Научиться проектировать системы классов с использованием абстрактного базового класса и виртуальных функций.

Задание

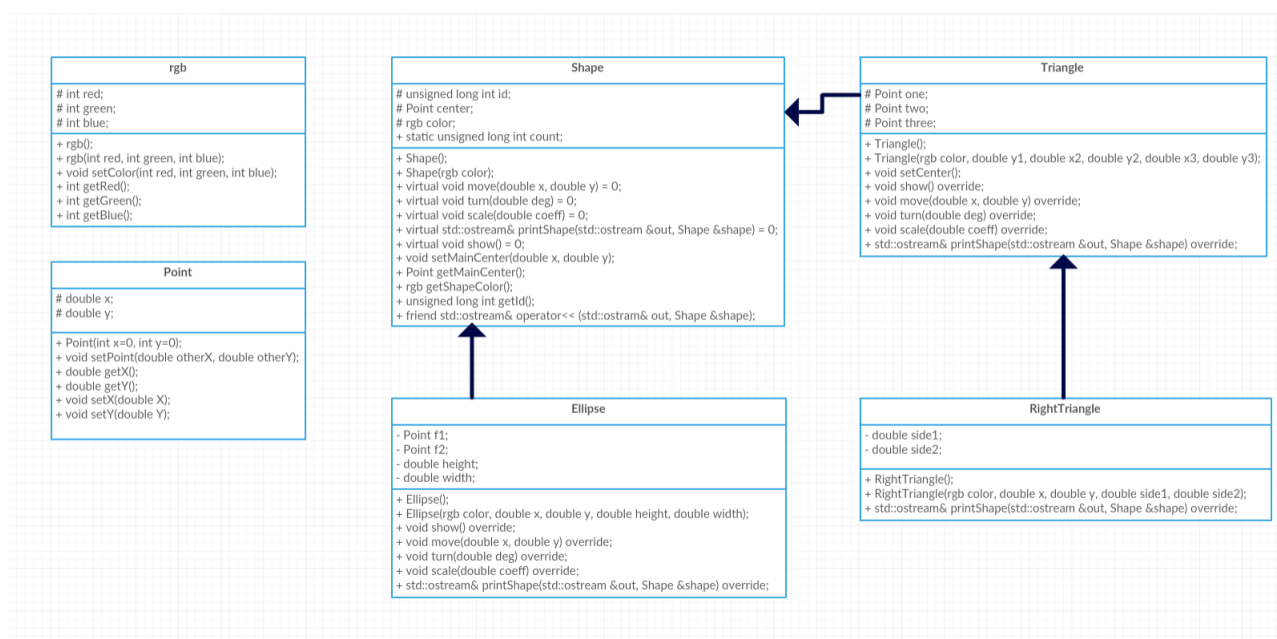
Необходимо спроектировать систему классов для моделирования геометрических фигур (в соответствии с полученным индивидуальным заданием). Задание предполагает использование виртуальных функций в иерархии наследования, проектирование и использование абстрактного базового класса. Разработанные классы должны быть наследниками абстрактного класса Shape, содержащего методы для перемещения в указанные координаты, поворота на заданный угол, масштабирования на заданный коэффициент, установки и получения цвета, а также оператор вывода в поток. Необходимо также обеспечить однозначную идентификацию каждого объекта.

Решение должно содержать:

- Условие задания;
- UML диаграмму разработанных классов;
- Текстовое обоснование проектных решений;
- Реализацию классов на языке C++.

Фигуры: треугольник, эллипс, прямоугольный треугольник.

UML диаграмма разработанных классов



Текстовое обоснование проектных решений

Базовый абстрактный класс содержит: координату центра, цвет и идентификатор. Класс треугольника (Triangle) задается тремя точками (one, two, three), после задания которых определяется центр фигуры. Класс эллипса (Ellipse) определяют: точки двух фокусов, ширина и высота. Класс прямоугольного треугольника наследуется от Triangle и содержит длины двух сторон при прямом угле.

Реализация классов

1. Класс rgb:

```
class rgb
{
protected:
    int red;
    int green;
    int blue;

public:
    rgb(){}
    rgb(int red, int green, int blue) : red(red), green(green), blue(blue){}

    void setColor(int red, int green, int blue)
    {
        this->red = red;
        this->green = green;
        this->blue = blue;
    }

    int getRed()
    {
        return red;
    }

    int getGreen()
    {
        return green;
    }

    int getBlue()
    {
        return blue;
    }
};
```

2. Класс Point:

```
class Point
{
protected:
    double x;
    double y;

public:
```

```

    Point(int x=0, int y=0) : x(x), y(y){}

    void setPoint(double otherX, double otherY)
    {
        x = otherX;
        y = otherY;
    }

    double getX()
    {
        return x;
    }

    double getY()
    {
        return y;
    }

    void setX(double X)
    {
        x = X;
    }

    void setY(double Y)
    {
        y = Y;
    }
};

```

3. Класс Shape:

```

class Shape
{
protected:
    unsigned long int id;
    Point center;
    rgb color;

public:
    static unsigned long int count;
    virtual void move(double x, double y) = 0;
    virtual void turn(double deg) = 0;
    virtual void scale(double coeff) = 0;
    virtual std::ostream& printShape(std::ostream &out, Shape &shape) = 0;
    virtual void show() = 0;

    Shape()
    {
        count++;
        id = count;
    }

    Shape(rgb color) : Shape()
    {
        this->color = color;
    }

    void setMainCenter(double x, double y)
    {
        center.setPoint(x, y);
    }
}

```

```

    Point getMainCenter(){
        return center;
    }

    rgb getShapeColor()
    {
        return color;
    }

    unsigned long int getId(){
        return id;
    }

    friend std::ostream& operator<< (std::ostream& out, Shape &shape)
    {
        return shape.printShape(out, shape);
    }
};

```

4. Класс Triangle:

```

class Triangle : public Shape
{
protected:
    Point one;
    Point two;
    Point three;

public:
    Triangle(){}
    Triangle(rgb color, double x1, double y1, double x2, double y2, double x3, double
y3) : Shape(color)
    {
        one.setPoint(x1,y1);
        two.setPoint(x2,y2);
        three.setPoint(x3,y3);
    }

    void setCenter(){
        double x12 = (one.getX() + two.getX())/2;
        double y12 = (one.getY() + two.getY())/2;
        double x13 = (one.getX()+three.getX())/2;
        double y13 = (one.getY()+three.getY())/2;
        double expression1 = y12*(three.getX()-x12)/(three.getY()-y12)/(two.getX()-x13)
- x12/(two.getX()-x13) + x13/(two.getX()-x13) - y13/(two.getY()-y13);
        double expression2 = (three.getX()-x12)/(three.getY()-y12)/(two.getX()-x13) -
1/(two.getY()-y13);
        double y = expression1/expression2;
        double x = (y-y12)*(three.getX()-x12)/(three.getY()-y12) + x12;
        setMainCenter(x,y);
    }

    void show() override
    {
        QGraphicsScene *scene = new QGraphicsScene;
        scene->setSceneRect(-500, -500, 1000, 1000);
        scene->addLine(0, -500, 0, 500);
        scene->addLine(-500, 0, 500, 0);

        rgb clr = getShapeColor();
    }
};

```

```

    QColor color(clr.getRed(), clr.getGreen(), clr.getBlue());
    QPen pen;
    pen.setColor(color);
    pen.setWidth(3);

    scene->addLine(one.getX(), one.getY(), two.getX(), two.getY(), pen);
    scene->addLine(two.getX(), two.getY(), three.getX(), three.getY(), pen);
    scene->addLine(three.getX(), three.getY(), one.getX(), one.getY(), pen);

    QGraphicsView *view = new QGraphicsView;
    view->setScene(scene);
    view->show();
}

void move(double x, double y) override
{
    Point firstCenter = getMainCenter();
    Point diff(x - firstCenter.getX(), y - firstCenter.getY());
    one.setX(one.getX() + diff.getX());
    one.setY(one.getY() + diff.getY());
    two.setX(two.getX() + diff.getX());
    two.setY(two.getY() + diff.getY());
    three.setX(three.getX() + diff.getX());
    three.setY(three.getY() + diff.getY());
    setMainCenter(x, y);
}

void turn(double deg) override
{
    Point firstCenter = getMainCenter();
    one.setY((one.getY() - one.getX()*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)) /
(sin(deg*PI/180)*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)+cos(deg*PI/180)));
    one.setX((one.getX() + one.getY()*sin(deg*PI/180)) / cos(deg*PI/180));
    two.setY((two.getY() - two.getX()*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)) /
(sin(deg*PI/180)*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)+cos(deg*PI/180)));
    two.setX((two.getX() + two.getY()*sin(deg*PI/180)) / cos(deg*PI/180));
    three.setY((three.getY() - three.getX()*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)) /
(sin(deg*PI/180)*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)+cos(deg*PI/180)));
    three.setX((three.getX() + three.getY()*sin(deg*PI/180)) / cos(deg*PI/180));
    setCenter();
    move(firstCenter.getX(), firstCenter.getY());
}

void scale(double coeff) override
{
    Point firstCenter = getMainCenter();
    Point sizeOneTwo(two.getX() - one.getX(), two.getY() - one.getY());
    Point sizeOneThree(three.getX() - one.getX(), three.getY() - one.getY());
    sizeOneTwo.setPoint(coeff * sizeOneTwo.getX(), coeff * sizeOneTwo.getY());
    sizeOneThree.setPoint(coeff * sizeOneThree.getX(), coeff *
sizeOneThree.getY());
    two.setX(one.getX() + sizeOneTwo.getX());
    two.setY(one.getY() + sizeOneTwo.getY());
    three.setX(one.getX() + sizeOneThree.getX());
    three.setY(one.getY() + sizeOneThree.getY());

    setCenter();
    move(firstCenter.getX(), firstCenter.getY());
}

std::ostream& printShape(std::ostream &out, Shape &shape) override
{

```

```

        rgb clr = shape.getShapeColor();
        out << "Triangle: (" << one.getX() << ", " << one.getY() << ") (" << two.getX()
<< ", " << two.getY() << ") (" << three.getX() << ", " << three.getY() << ")\\n";
        out << "ID: " << shape.getId() << " Color: (" << clr.getRed() << ", "
<< clr.getGreen() << ", " << clr.getBlue() << ")\\n";
        return out;
    }
};

```

5. Класс Ellipse:

```

class Ellipse : public Shape
{
private:
    Point f1;
    Point f2;
    double height;
    double width;

public:
    Ellipse(){}
    Ellipse(rgb color, double x, double y, double height, double width) : Shape(color)
    {
        this->height = height;
        this->width = width;
        setMainCenter(x, y);
        double c = sqrt(width>height ? width*width/4 - height*height/4 :
height*height/4 - width*width/4);
        f1.setY(height/2);
        f1.setX(x - c);
        f2.setY(height/2);
        f2.setX(x + c);
    }

    void show() override
    {
        QGraphicsScene *scene = new QGraphicsScene;
        scene->setSceneRect(-500, -500, 1000, 1000);

        rgb clr = getShapeColor();
        QColor color(clr.getRed(), clr.getGreen(), clr.getBlue());
        QPen pen;
        pen.setColor(color);
        pen.setWidth(3);

        Point centralPoint = getMainCenter();
        scene->addEllipse(centralPoint.getX() - width/2, centralPoint.getY() -
height/2, width, height, pen);

        QGraphicsView *view = new QGraphicsView;
        view->setScene(scene);
        view->show();
    }

    void move(double x, double y) override
    {
        Point firstCenter = getMainCenter();
        Point diff(x - firstCenter.getX(), y - firstCenter.getY());
        f1.setX(f1.getX() + diff.getX());
        f1.setY(f1.getY() + diff.getY());
        f2.setX(f2.getX() + diff.getX());
    }
}

```

```

        f2.setY(f2.getY() + diff.getY());
        setMainCenter(x,y);
        show();
    }

    void turn(double deg) override
    {
        f1.setY((f1.getY() - f1.getX()*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)) /
(sin(deg*PI/180)*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)+cos(deg*PI/180)));
        f1.setX((f1.getX() + f1.getY()*sin(deg*PI/180)) / cos(deg*PI/180));
        f2.setY((f2.getY() - f2.getX()*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)) /
(sin(deg*PI/180)*sin(deg*PI/180)/cos(deg*PI/180)+cos(deg*PI/180)));
        f2.setX((f2.getX() + f2.getY()*sin(deg*PI/180)) / cos(deg*PI/180));

        QGraphicsScene *scene = new QGraphicsScene;
        scene->setSceneRect(-500, -500, 1000, 1000);

        rgb clr = getShapeColor();
        QColor color(clr.getRed(), clr.getGreen(), clr.getBlue());
        QPen pen;
        pen.setColor(color);
        pen.setWidth(3);

        Point cet = getMainCenter();
        scene->addEllipse(cet.getX(), cet.getY(), width, height, pen);

        QGraphicsView *view = new QGraphicsView;
        view->setScene(scene);
        view->rotate(360-deg);
        view->show();
    }

    void scale(double coeff) override
    {
        height *= coeff;
        width *= coeff;
        Point centr = getMainCenter();
        double c = sqrt(width>height ? width*width/4 - height*height/4 :
height*height/4 - width*width/4);
        f1.setY(height/2);
        f1.setX(centr.getX() - c);
        f2.setY(height/2);
        f2.setX(centr.getX() + c);
        show();
    }

    std::ostream& printShape(std::ostream &out, Shape &shape) override
    {
        rgb clr = shape.getShapeColor();
        out << "Ellipse: width = " << width << ", height = " << height << ", focus1("
<< f1.getX() << ", " << f1.getY() << "), focus2(" << f2.getX() << ", " << f2.getY() <<
")\n";
        out << "        ID: " << shape.getId() << " Color: (" << clr.getRed() << ", "
<< clr.getGreen() << ", " << clr.getBlue() << ")\n";
        return out;
    }
};

```

6. Класс RightTrianble:

```

class RightTriangle : public Triangle

```



```

{
private:
    double side1;
    double side2;

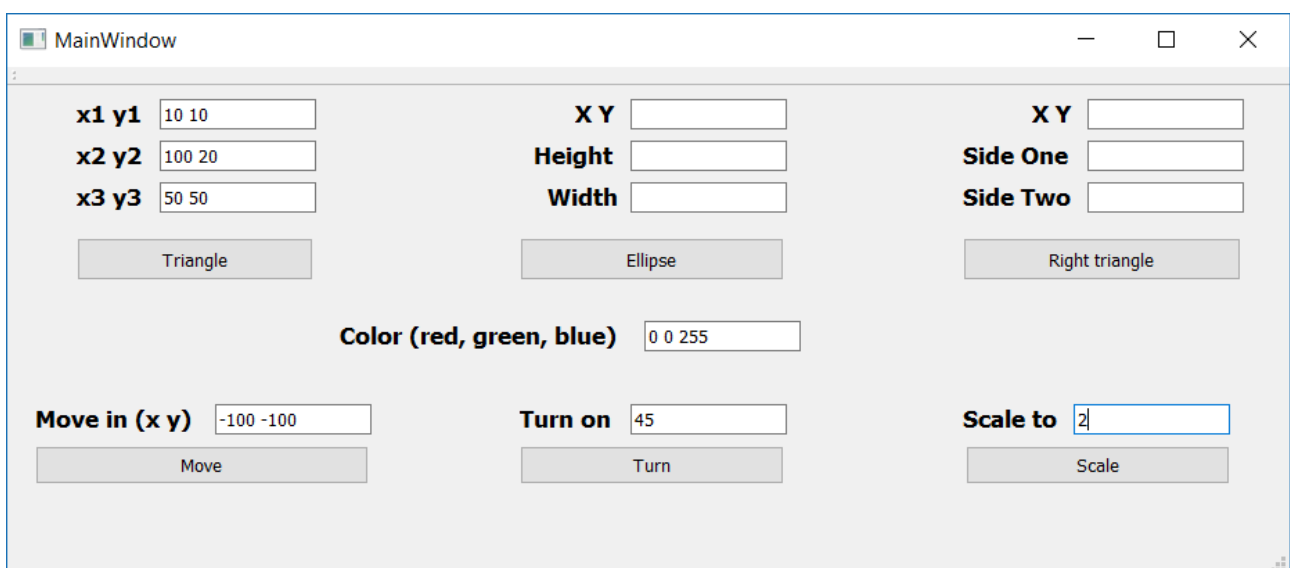
public:
    RightTriangle(){}
    RightTriangle(rgb color, double x, double y, double side1, double side2)
    {
        this->side1 = side1;    //вертикаль
        this->side2 = side2;    //горизонталь
        setMainCenter(x, y);
        one.setPoint(x-side2/4, y-side1/4);
        two.setPoint(one.getX(), one.getY() + 3*side1/4);    //вертикаль
        three.setPoint(one.getX() + 3*side2/4, one.getY());    //горизонталь
        this->color.setColor(color.getRed(), color.getGreen(), color.getBlue());
    }

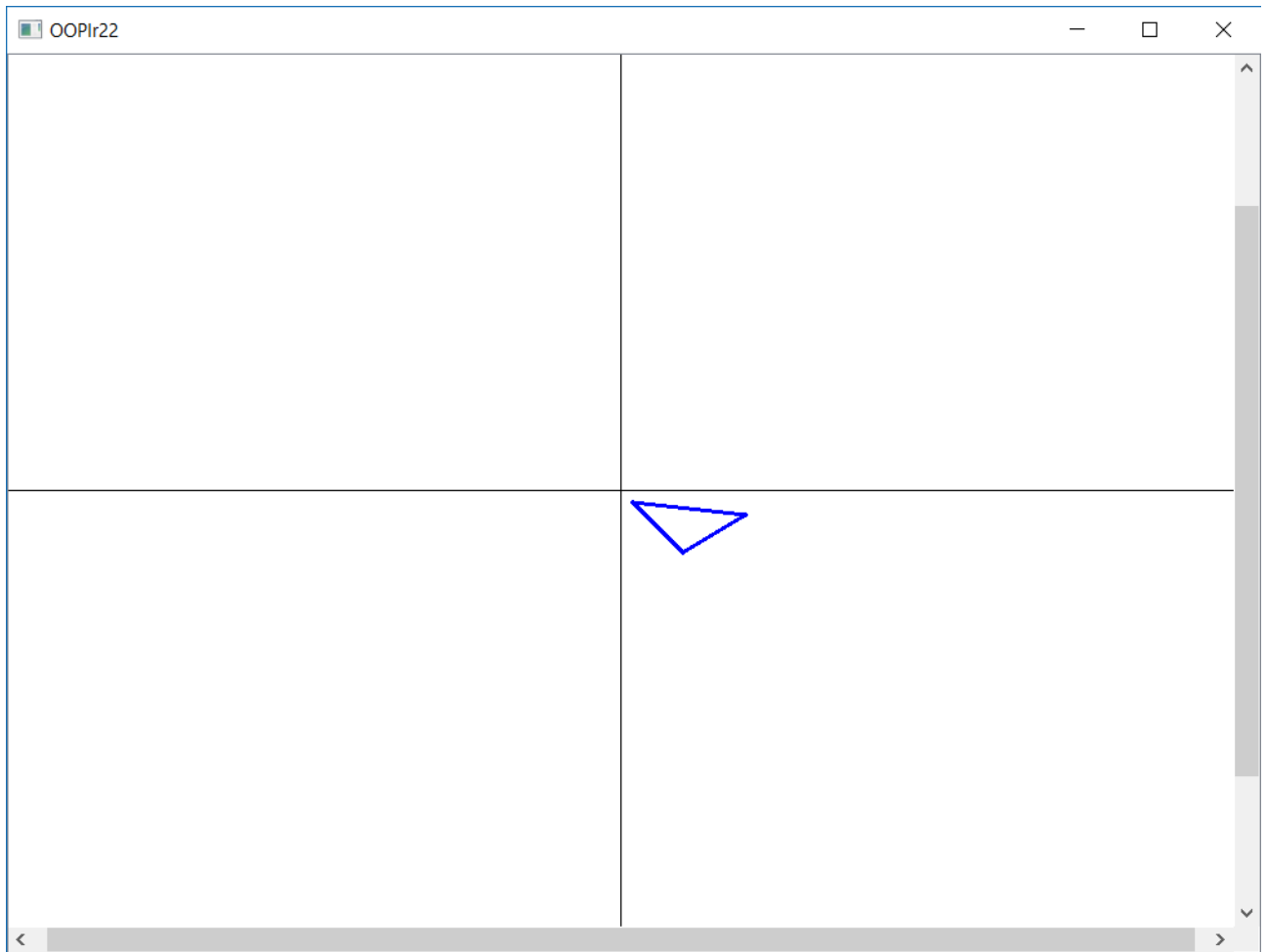
    std::ostream& printShape(std::ostream &out, Shape &shape) override
    {
        rgb clr = shape.getShapeColor();
        out << "RightTriangle: (" << one.getX() << ", " << one.getY() << ") (" <<
two.getX() << ", " << two.getY() << ") (" << three.getX() << ", " << three.getY() <<
")\n";
        out << "                ID: " << shape.getId() << " Color: (" << clr.getRed() <<
", " << clr.getGreen() << ", " << clr.getBlue() << ")\n";
        return out;
    }
};

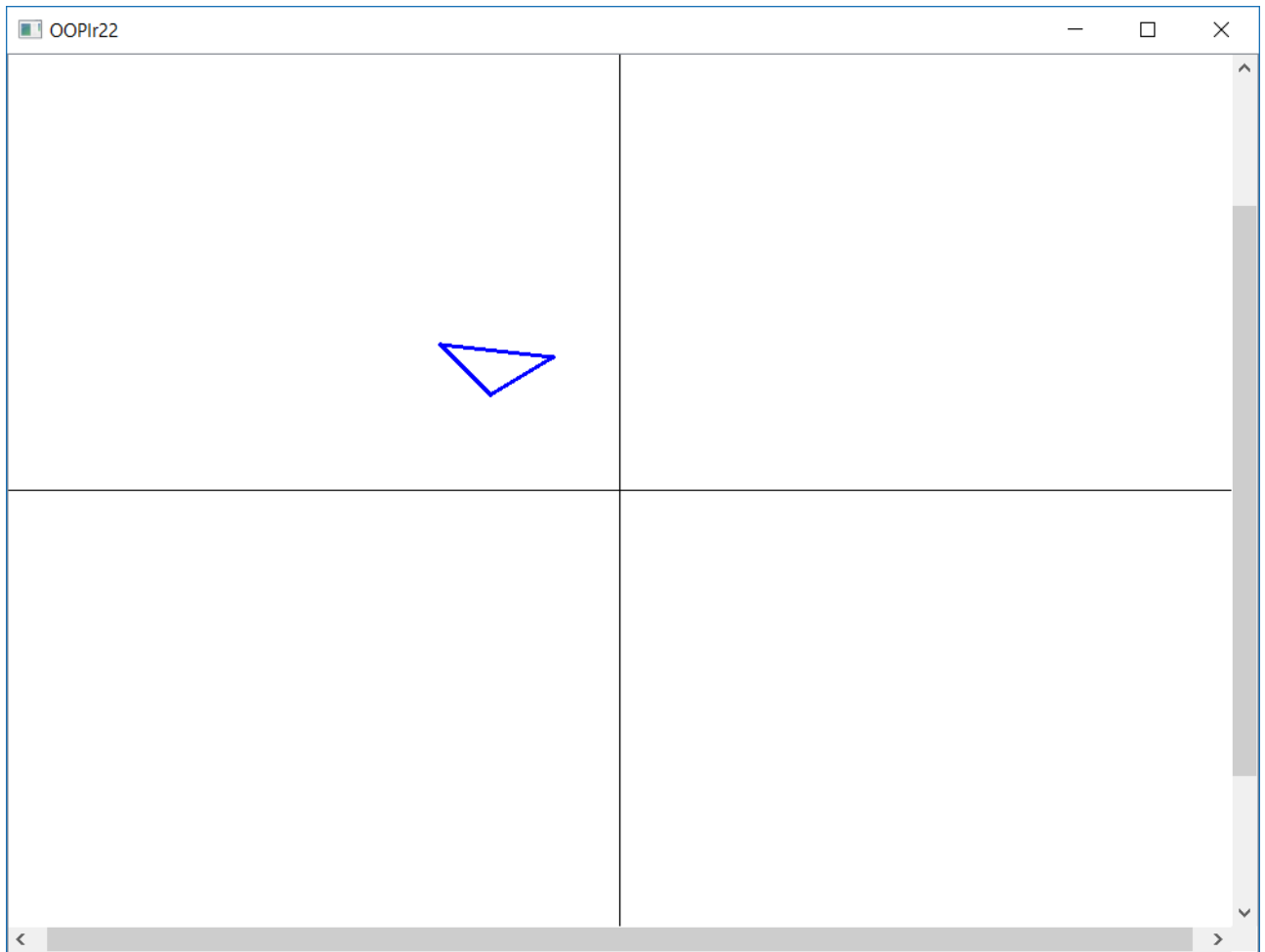
```

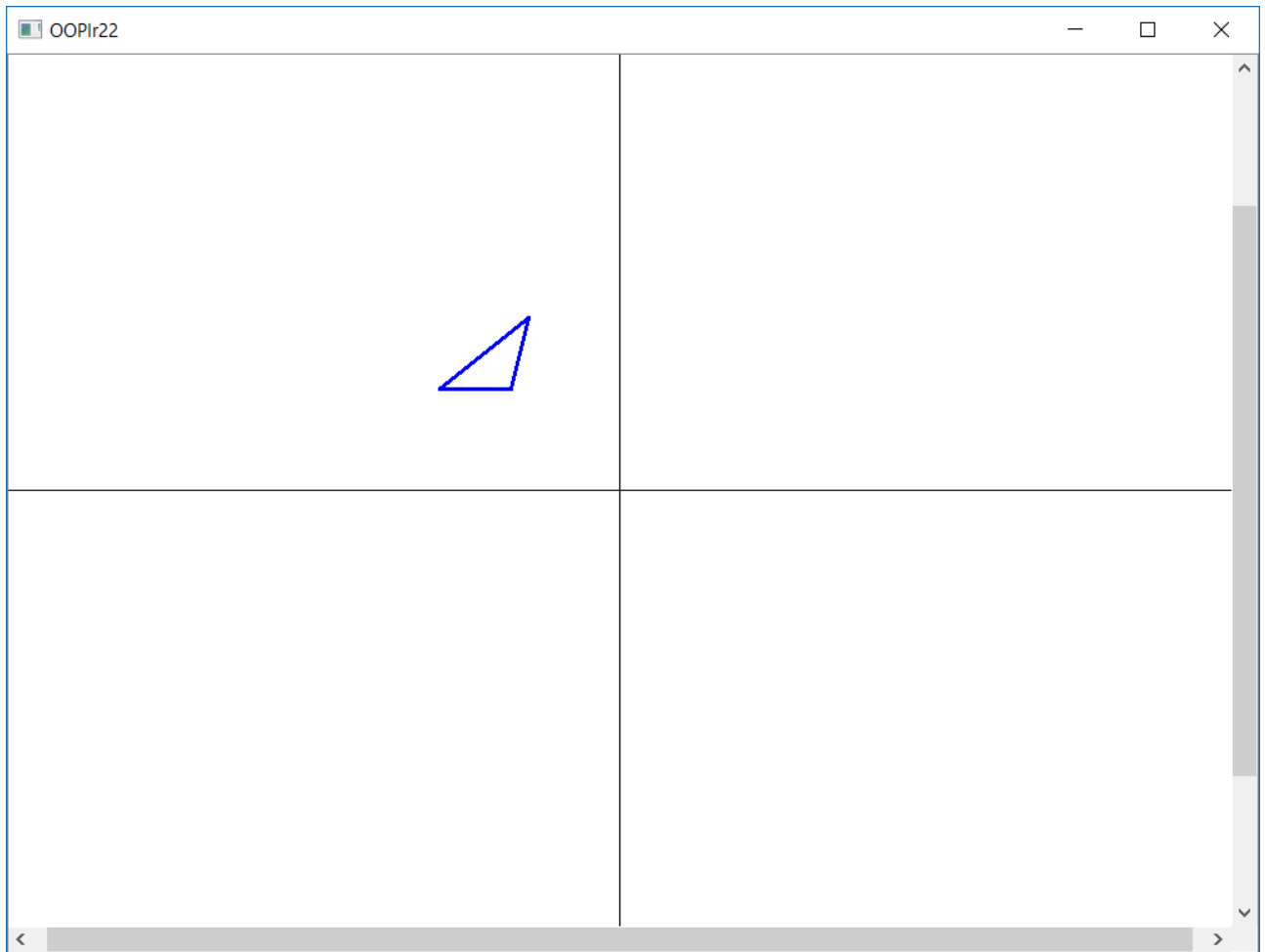
Визуализация

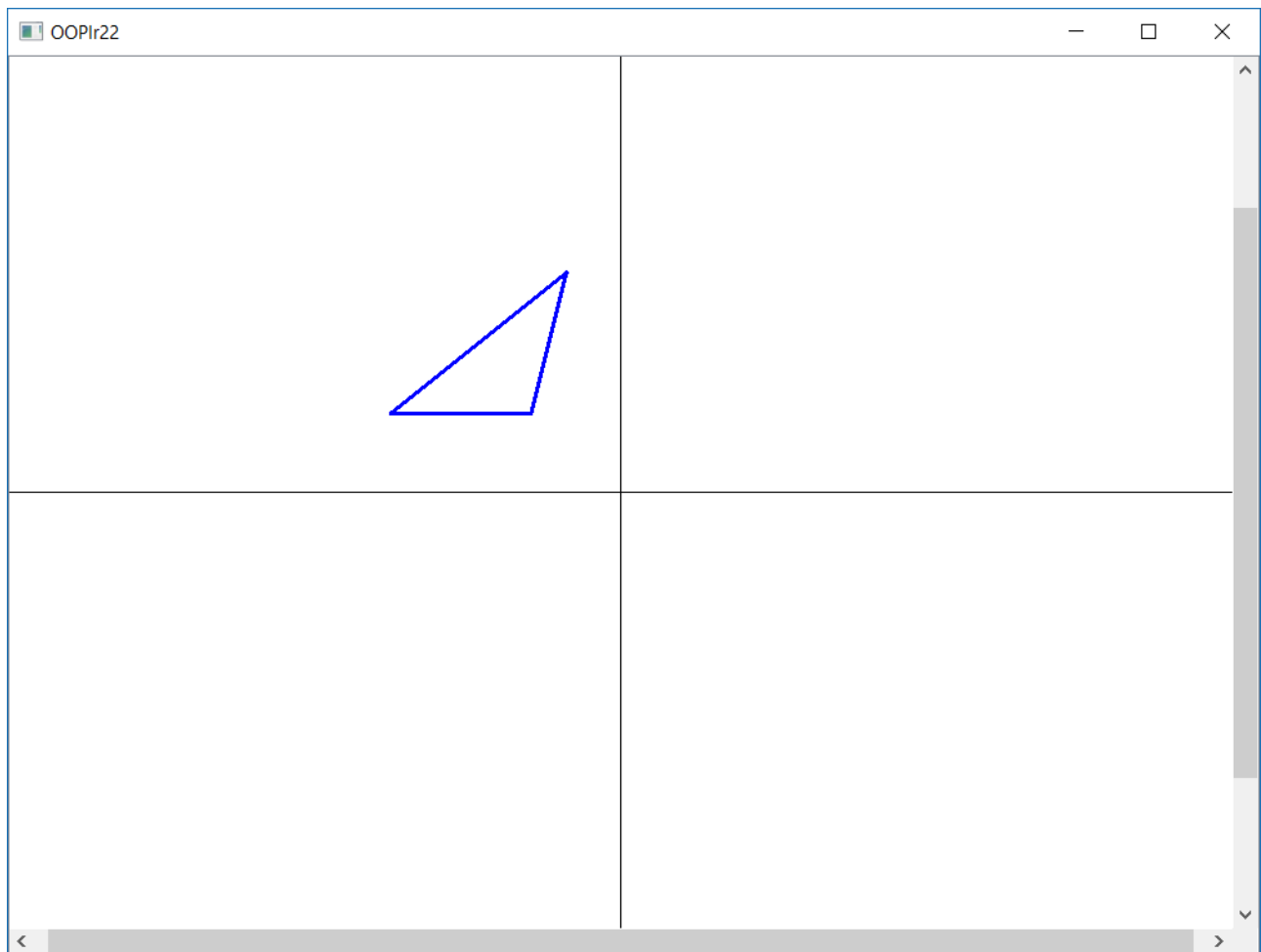
Для наглядности работы была реализована визуализация геометрических фигур в Qt Creator. Для примера будет создан синий треугольник, который будет перемещен в точку (-100, -100), повернут на 45 градусов против часовой стрелки и увеличен вдвое:











Вывод

В ходе выполнения лабораторной работы была спроектирована система классов для моделирования геометрических фигур с использованием абстрактного базового класса и виртуальных функций. Также была выполнена визуализация фигур в Qt Creator.