

ООП

УП  $\rightarrow$  ООП  $\rightarrow$  С, Д, П  
≡

- 2 контролли — оуекиа 2...6
  - 2 оомошиа — оуеиыа 2...6
- Т.к. ~ точки

Сесия :

• Изпит — Задачи

2 3.00

Изпит — Теория

2 3.00

ООП — Практика

(избираемо оуеиыиы)

Поие 2 практикиа през спедвиеиу

ООП, СДП, ДАА, ОС, ..

1

# Задачи + Теория

• ООП е парагизма

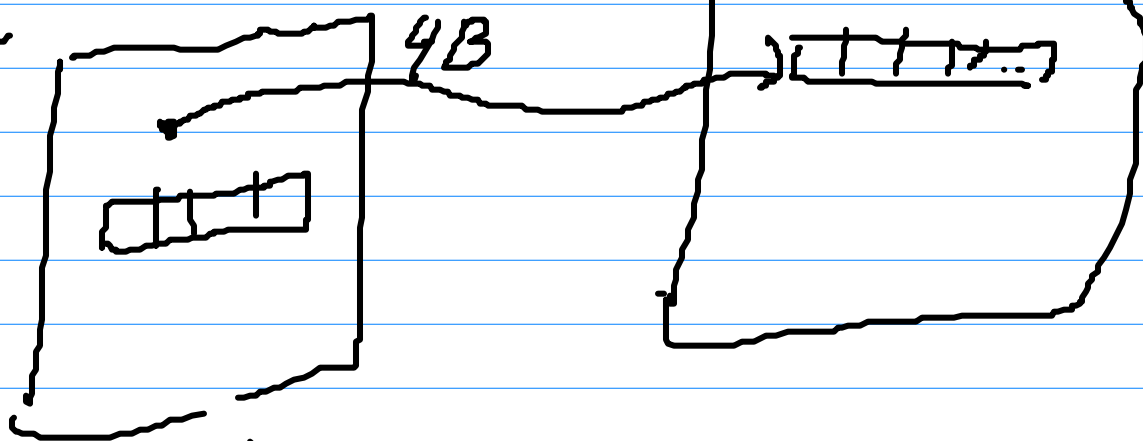
Принципи:

- Абстракция
- Капсулизиране
- Наследяване
- Полноразрешение

заделяме  
преглед  
проблема  
класификация

СТР

лес



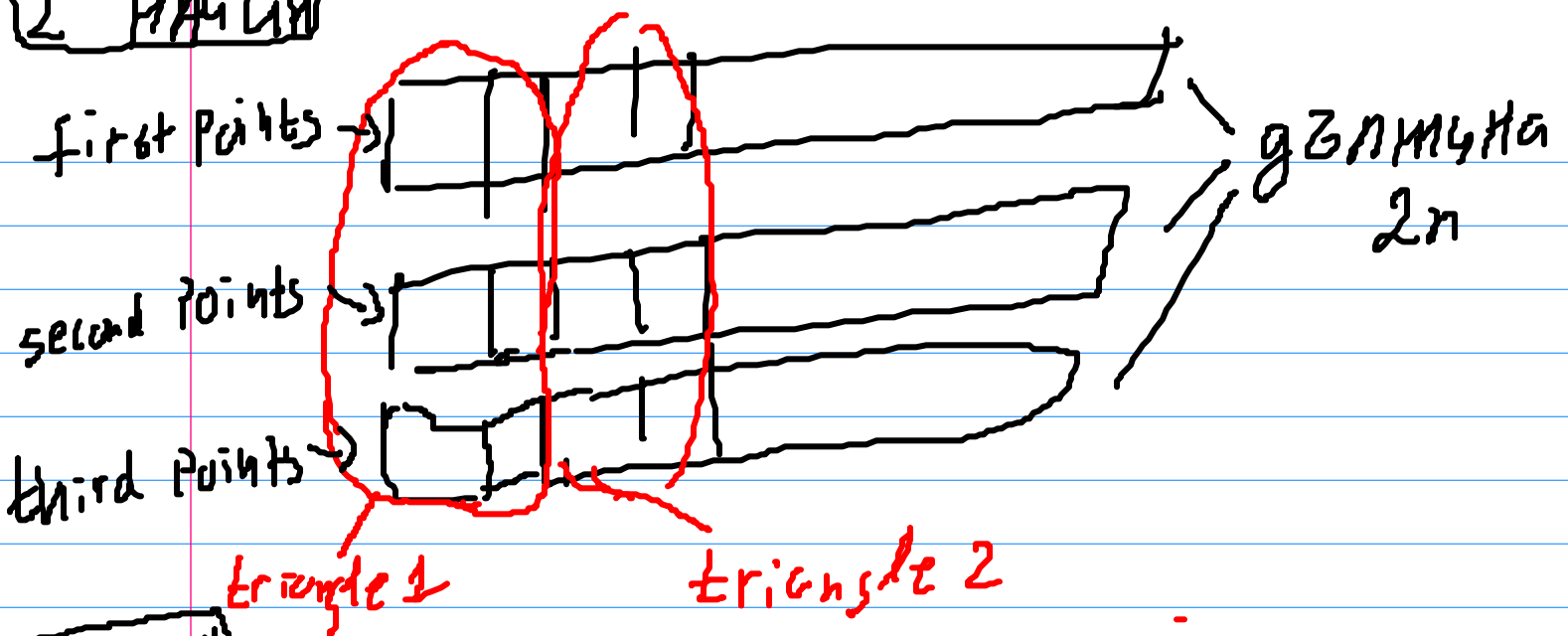
КАК да организираме уиките  
в задачата?!

1. Инициализация

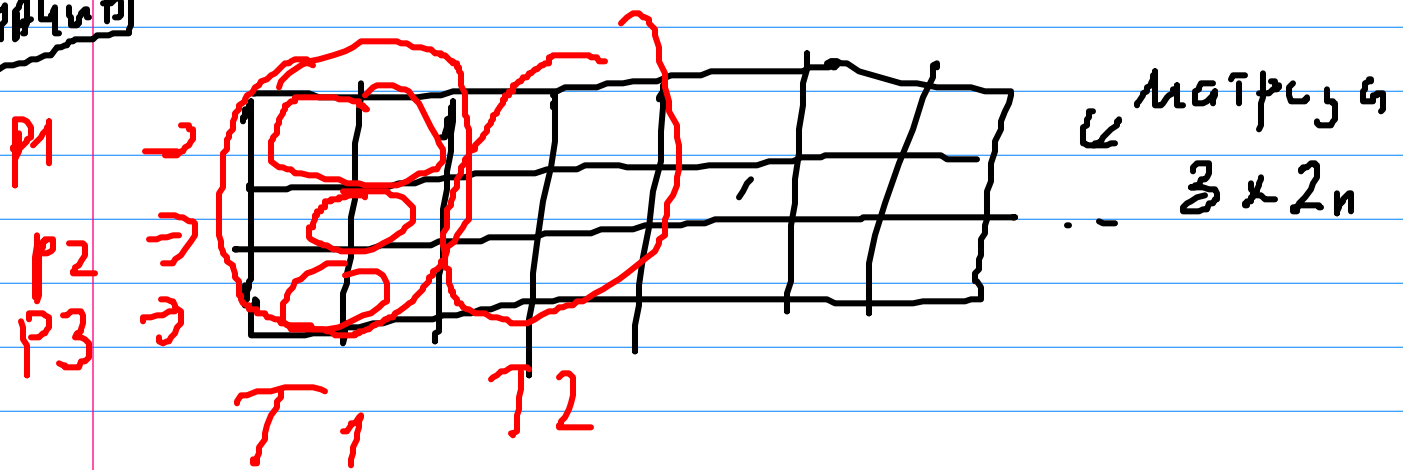
двигателя  
6 п.



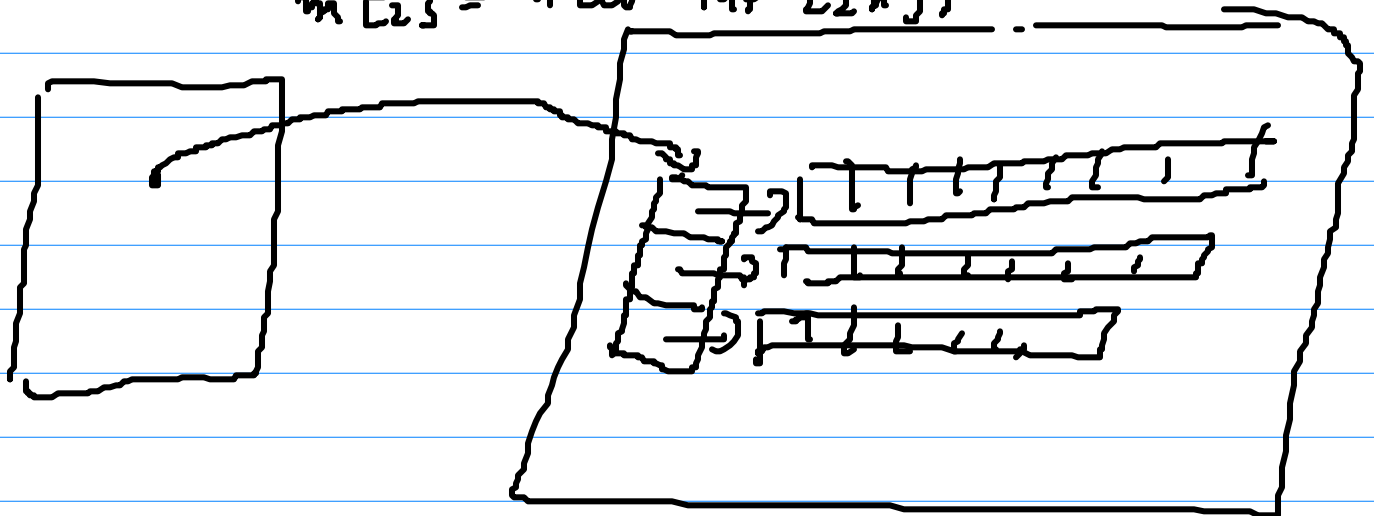
2 HMM



3 HMM



```
int* m = new int*[3]
m[0] = new int[2n];
m[1] = new int[2n];
m[2] = new int[2n];
```



! Не е голямата документация.  
но когато е самият  
код!

структура  
(запис / обединение)

$\langle \text{тип} \rangle \langle \text{име} \rangle = \langle \text{стойност} \rangle$

пример:  $\text{int } a = 7;$   
 $\text{int } a;$

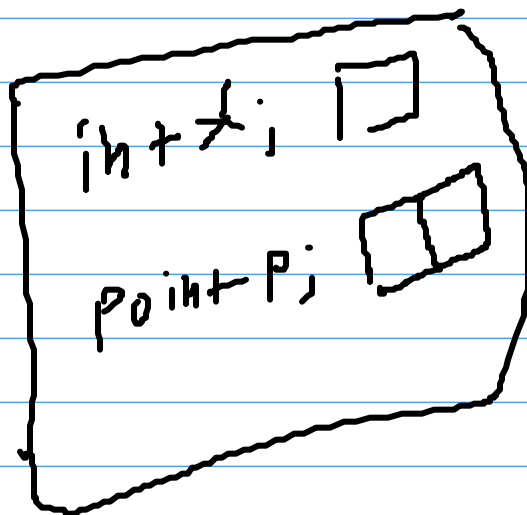
создаване нов тип променлива

$\left. \begin{array}{l} \text{int} \\ \text{char} \\ \text{bool} \\ \text{double} \\ \vdots \end{array} \right\} \text{примитивни}$

```

struct <name>
{
    ← Бєчє нєЗНАТН Тип
}

```



```

struct A
{
    int a;
    char ch;
    bool b;
}

A obj;

obj.a = 7;
obj.ch = 'e';
obj.b = false;

```

4. Пример

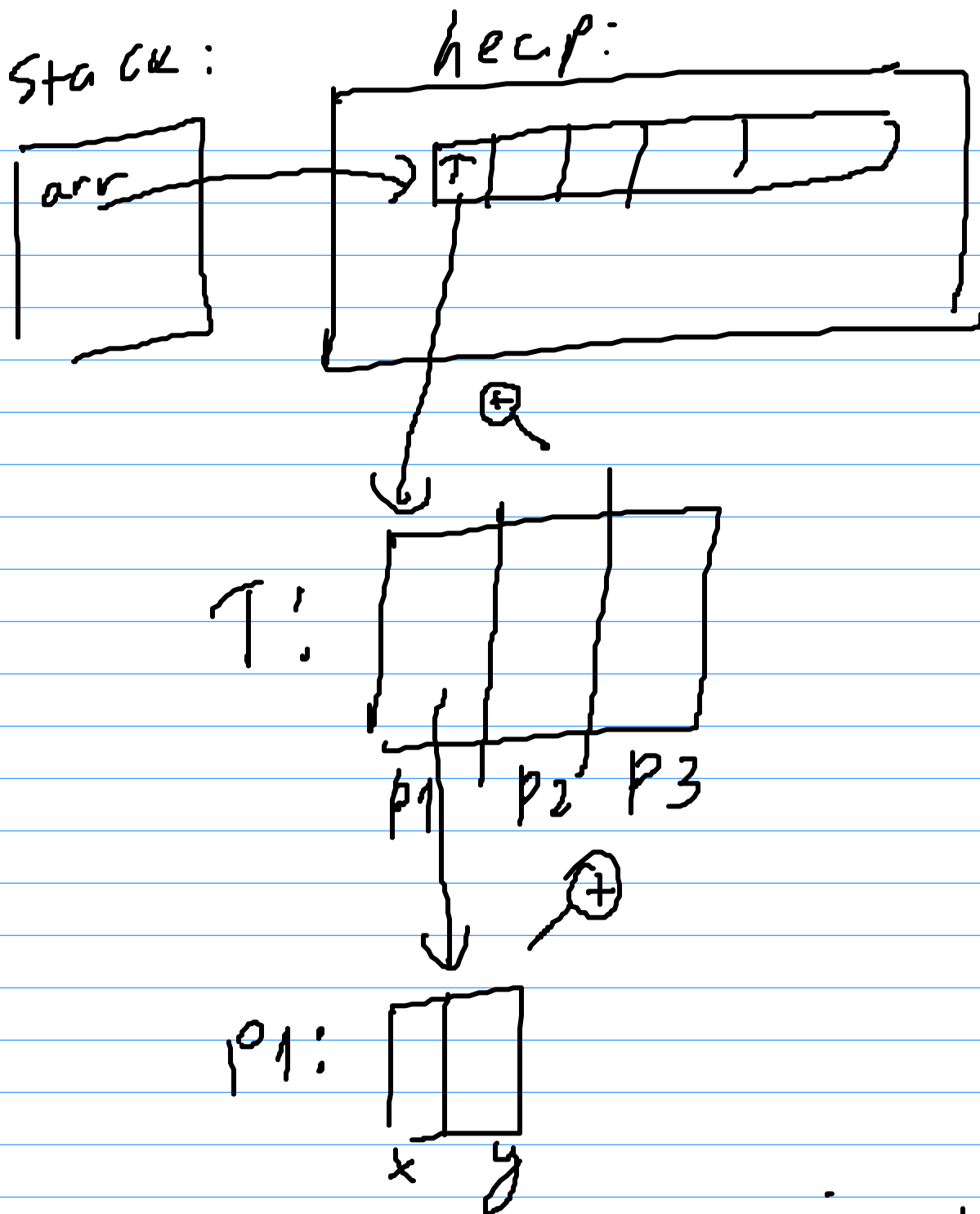
```

struct Point
{
    int x;
    int y;
}

struct triangle
{
    Point p1;
    Point p2;
    Point p3;
}

```

triangle.\* arr =  
new triangle[n];



void f(const triangle & tr)

за го не  
констане умота структура

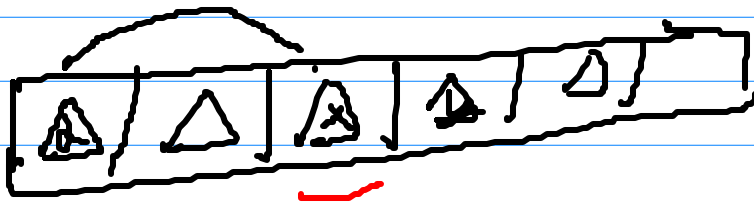
или не  $\Delta$ ?


$$\begin{matrix} x_1 & y_1 \\ x_2 & y_2 \\ x_3 & y_3 \end{matrix} \left| \begin{matrix} x_1 & y_1 & 1 \\ x_2 & y_2 & 1 \\ x_3 & y_3 & 1 \end{matrix} \right| = \Delta$$

Херонова ф-на.

$$\sqrt{p(p-a)(p-b)(p-c)}$$

$p$  - полупериметр



  $getArea(a)$

$a$

$>$



$getArea(x)$

$x$



$getArea(x)$

$vs$



$getArea(y)$

gl + Area 30

eqn L CB KL  $\Delta$

Lo AmTone

м.нод ибтн

Triangles: 

$\Delta$	$\Delta$	$\Delta$	$\Delta$	$\Delta$	$\Delta$	
----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

Areas: 

13	9	8	6	5	
----	---	---	---	---	--

Всички swap-ове в Areas  
ще са прави и в Triangles

! Areas[i] е бгн Арз ил, то  
• на Triangles[i]