МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ  
(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСТИТЕТ)

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1**

по курсу “Объектно-ориентированное программирование”

I семестр, 2021/22 учебный год

**Студентка:**

Варламова Анна Борисовна

**Группа**: М8О-207Б-20

**Преподаватель:**

Дорохов Евгений Павлович, каф. 806

**Задание:** Спроектировать и запрограммировать на языке C++ классы трёх фигур. Классы должны удовлетворять следующим правилам:

* 1. Должны быть названы как в вариантах задания и расположены в раздельных файлах;
  2. Иметь общий родительский класс *Figure*;
  3. Содержать конструктор, принимающий координаты вершин фигуры из стандартного потока *std::cin*, расположенных через пробел (например: *0.0 0.0 1.0 0.0 1.0 1.0 0.0 1.0*);
  4. Содержать набор общих методов:
     1. *size\_t VertexesNumber()* – метод, возвращающий количество вершин фигуры
     2. *double Area()* – метод расчета площади фигуры;
     3. *void Print(std::ostream& os)* – метод печати типа фигуры и ее координат вершин в поток вывода os (в формате *Rectangle: (0.0, 0.0) (1.0, 0.0) (1.0, 1.0) (0.0, 1.0),* с переводом строки в конце).

**Вариант №8:**

* + Фигура 1: 8-угольник (Octagon)
  + Фигура 2: Треугольник (Triangle)
  + Фигура 3: Квадрат (Square)

**Описание программы:**

Исходный код разделён на 10 файлов:

* point.h – описание класса точки
* point.cpp – реализация класса точки
* figure.h – описание класса фигуры
* octagon.h – описание класса 8-угольника (наследуется от фигуры)
* octagon.cpp – реализация класса 8-угольника
* square.h – описание класса квадрата (наследуется от фигуры)
* square.cpp – реализация класса квадрата
* triangle.h – описание класса треугольника (наследуется от фигуры)
* triangle.cpp – реализация класса треугольника
* main.cpp – основная программа

**Дневник отладки:**

Сначала возникла проблема с коллизией имён: я перепутала названия точек в конструкторе, но исправила по примеру класса точки.

**Вывод:**  
 При выполнении работы я на практике познакомилась с базовыми принципами ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм. Наследование: описание основных функций содержится в описании класса *Figure* и передаётся остальным классам; инкапсуляция: при работе с точкой не приходится обращаться к разным объектам – координатам точки, всё решается через методы класса *Point*. Полиморфизм: в классах *Octagon*, *Square*, *Triangle* есть методы подсчёта вершин, печати фигуры, расчёта площади, но все они выполняют разные функции в зависимости от класса. Кроме написания конструкторов, были написаны деструкторы и операторы копирования, а также перегрузка операторов ввода/вывода. Полученные навыки являются фундаментом для дальнейших лабораторный ООП.

**Текст программы:**

**figure.h**

1. #ifndef FIGURE\_H
2. #define FIGURE\_H
4. #include "point.h"
6. class Figure {
7. public:
8. virtual size\_t VertexesNumber() = 0;
9. virtual void Print(std::ostream& os) = 0;
10. **virtual double Area() = 0;**
11. virtual ~Figure() {};
12. };
14. #endif // FIGURE\_H

**point.h**

1. #ifndef POINT\_H
2. #define POINT\_H
4. #include <iostream>
6. class Point {
7. public:
8. Point();
9. Point(std::istream &is);
10. **Point(double x, double y);**
12. double dist(Point& other);
14. friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p);
15. **friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Point& p);**
17. private:
18. double x\_;
19. double y\_;
20. **};**
22. #endif // POINT\_H

**point.cpp**

1. #include "point.h"
3. #include <cmath>
5. **Point::Point() : x\_(0.0), y\_(0.0) {}**
7. Point::Point(double x, double y) : x\_(x), y\_(y) {}
9. Point::Point(std::istream &is) {
10. **is >> x\_ >> y\_;**
11. }
13. double Point::dist(Point& other) {
14. double dx = (other.x\_ - x\_);
15. **double dy = (other.y\_ - y\_);**
16. return std::sqrt(dx\*dx + dy\*dy);
17. }
19. std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p) {
20. **is >> p.x\_ >> p.y\_;**
21. return is;
22. }
24. std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Point& p) {
25. **os << "(" << p.x\_ << ", " << p.y\_ << ")";**
26. return os;
27. }

**octagon.h**

1. #ifndef OCTAGON\_H
2. #define OCTAGON\_H
4. #include <iostream>
6. #include "figure.h"
8. class Octagon : public Figure {
9. public:
10. **Octagon();**
11. Octagon(Point t\_1, Point t\_2, Point t\_3, Point t\_4,
12. Point t\_5, Point t\_6, Point t\_7, Point t\_8);
13. Octagon(std::istream &is);
14. Octagon(const Octagon& other);
16. size\_t VertexesNumber();
17. double Area();
18. void Print(std::ostream& os);
20. **virtual ~Octagon();**
22. friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Octagon& o);
23. friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Octagon& o);
25. **private:**
26. Point t1;
27. Point t2;
28. Point t3;
29. Point t4;
30. **Point t5;**
31. Point t6;
32. Point t7;
33. Point t8;
34. };
36. #endif // OCTAGON\_H

**octagon.cpp**

1. #include "octagon.h"
3. #include <iostream>
4. #include <cmath>
6. Octagon::Octagon()
7. : t1(0.0, 0.0), t2(0.0, 0.0), t3(0.0, 0.0), t4(0.0, 0.0),
8. t5(0.0, 0.0), t6(0.0, 0.0), t7(0.0, 0.0), t8(0.0, 0.0) {}
10. **Octagon::Octagon(Point t\_1, Point t\_2, Point t\_3, Point t\_4,**
11. Point t\_5, Point t\_6, Point t\_7, Point t\_8)
12. : t1(t\_1), t2(t\_2), t3(t\_3), t4(t\_4),
13. t5(t\_5), t6(t\_6), t7(t\_7), t8(t\_8) {}
15. **Octagon::Octagon(std::istream &is) {**
16. is >> t1 >> t2 >> t3 >> t4 >> t5 >> t6 >> t7 >> t8;
17. }
19. Octagon::Octagon(const Octagon& other)
20. **: Octagon(other.t1, other.t2, other.t3, other.t4,**
21. other.t5, other.t6, other.t7, other.t8) {}
23. std::istream& operator>>(std::istream& is, Octagon& o) {
24. is >> o.t1 >> o.t2 >> o.t3 >> o.t4 >> o.t5 >> o.t6 >> o.t7 >> o.t8;
25. **return is;**
26. }
28. std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Octagon& o) {
29. os << "Octagon: " << o.t1 << " " << o.t2 << " " << o.t3 << " " << o.t4
30. **<< " " << o.t5 << " " << o.t6 << " " << o.t7 << " " << o.t8;**
31. return os;
32. }
34. size\_t Octagon::VertexesNumber()
35. **{**
36. return (size\_t)8;
37. }
39. double Heron(Point A, Point B, Point C) {
40. **double AB = A.dist(B);**
41. double BC = B.dist(C);
42. double AC = A.dist(C);
43. double p = (AB + BC + AC) / 2;
44. return sqrt(p \* (p - AB) \* (p - BC) \* (p - AC));
45. **}**
47. double Octagon::Area() {
48. double area1 = Heron(t1, t2, t3);
49. double area2 = Heron(t1, t4, t3);
50. **double area3 = Heron(t1, t4, t5);**
51. double area4 = Heron(t1, t5, t6);
52. double area5 = Heron(t1, t6, t7);
53. double area6 = Heron(t1, t7, t8);
54. return area1 + area2 + area3 + area4 + area5 + area6;
55. **}**
57. void Octagon::Print(std::ostream& os)
58. {
59. std::cout << "Octagon: " << t1 << " " << t2 << " " << t3 << " " << t4
60. **<< " " << t5 << " " << t6 << " " << t7 << " " << t8 << "\n";**
61. }
63. Octagon::~Octagon() {}

**square.h**

1. #ifndef SQUARE\_H
2. #define SQUARE\_H
4. #include <iostream>
6. #include "figure.h"
8. class Square : public Figure {
9. public:
10. **Square();**
11. Square(Point a\_, Point b\_, Point c\_, Point d\_);
12. Square(std::istream &is);
13. Square(const Square& other);
15. **size\_t VertexesNumber();**
16. double Area();
17. void Print(std::ostream& os);
19. virtual ~Square();
21. friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Square& s);
22. friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Square& s);
24. private:
25. **Point A;**
26. Point B;
27. Point C;
28. Point D;
29. };

**sqare.cpp**

1. #include "square.h"
3. #include <iostream>
4. #include <cmath>
6. Square::Square()
7. : A(0.0, 0.0), B(0.0, 0.0), C(0.0, 0.0), D(0.0, 0.0) {}
9. Square::Square(Point a\_, Point b\_, Point c\_, Point d\_)
10. **: A(a\_), B(b\_), C(c\_), D(d\_) {}**
12. Square::Square(std::istream &is) {
13. is >> A >> B >> C >> D;
14. }
16. std::istream& operator>>(std::istream& is, Square& s) {
17. is >> s.A >> s.B >> s.C >> s.D;
18. return is;
19. }
21. std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Square& s) {
22. os << "Square: " << s.A << " " << s.B << " " << s.D << " " << s.C;
23. return os;
24. }
26. Square::Square(const Square& other)
27. : Square(other.A, other.B, other.C, other.D) {}
29. size\_t Square::VertexesNumber()
30. **{**
31. return (size\_t)4;
32. }
34. double Square::Area() {
35. **double side = A.dist(B);**
36. return side \* side;
37. }
39. void Square::Print(std::ostream& os)
40. **{**
41. std::cout << "Square: " << A << " " << B << " " << D << " " << C << "**\n**";
42. }
44. Square::~Square() {}

**triangle.h**

1. #ifndef TRIANGLE\_H
2. #define TRIANGLE\_H
4. #include <iostream>
6. #include "figure.h"
8. class Triangle : public Figure {
9. public:
10. **Triangle();**
11. Triangle(Point a\_, Point b\_, Point c\_);
12. Triangle(std::istream &is);
13. Triangle(const Triangle& other);
15. **size\_t VertexesNumber();**
16. double Area();
17. void Print(std::ostream& os);
19. virtual ~Triangle();
21. friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Triangle& t);
22. friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Triangle& t);
24. private:
25. **Point A;**
26. Point B;
27. Point C;
28. };
30. **#endif // TRIANGLE\_H**

**triangle.cpp**

1. #include "triangle.h"
3. #include <iostream>
4. #include <cmath>
6. Triangle::Triangle()
7. : A(0.0, 0.0), B(0.0, 0.0), C(0.0, 0.0) {}
9. Triangle::Triangle(Point a\_, Point b\_, Point c\_)
10. **: A(a\_), B(b\_), C(c\_) {}**
12. Triangle::Triangle(std::istream &is) {
13. is >> A >> B >> C;
14. }
16. Triangle::Triangle(const Triangle& other)
17. : Triangle(other.A, other.B, other.C) {}
19. std::istream& operator>>(std::istream& is, Triangle& t) {
20. **is >> t.A >> t.B >> t.C;**
21. return is;
22. }
24. std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Triangle& t) {
25. **os << "Triangle: " << t.A << " " << t.B << " " << t.C;**
26. return os;
27. }
29. size\_t Triangle::VertexesNumber()
30. **{**
31. return (size\_t)3;
32. }
34. double Triangle::Area() {
35. **double AB = A.dist(B);**
36. double BC = B.dist(C);
37. double AC = A.dist(C);
38. double p = (AB + BC + AC) / 2;
39. return sqrt(p \* (p - AB) \* (p - BC) \* (p - AC));
40. **}**
42. void Triangle::Print(std::ostream& os)
43. {
44. std::cout << "Triangle: " << A << " " << B << " " << C << "**\n**";
45. **}**
47. Triangle::~Triangle() {}