

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

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №3
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»
Тема: Логическое разделение классов

Студент гр. 8383

Колмыков В.Д.

Преподаватель

Жангиров Т..

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Изучение паттернов программирования для взаимодействия разных классов игры между собой.

Ход работы.

- 1) Был добавлен функционал просмотра состояния базы.
- 2) Был написан класс Mediator, являющийся посредником, отвечающим за взаимодействия юнитов, объектов, полей и баз между собой. Он обладает набором методов, сообщающих ему о вносимых изменениях в состояние игры. Данный класс реализует паттерн «Посредник»
- 3) Был написан класс Facade, отвечающий за прием и передачу далее команд пользователя остальным классом. Данный класс реализует паттерн «Посредник»
- 4) Для обработки переданных Фасадом команд был написан набор классов обработчиков, наследуемых от класса Handler. Эти обработчики последовательно обрабатывают команды и передают их друг другу, реализуя паттерн «Цепочка обязанностей» Полный список классов приведен на рис. 1.

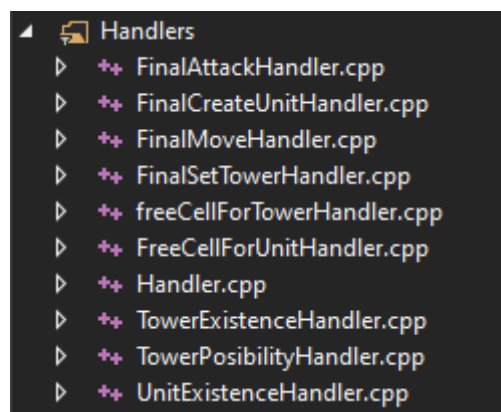


Рисунок 1 – Набор классов обработчиков

- 5) Для выполняемых команд был написан набор классов передаваемых команд, наследующих класс Command. Полный список классов приведен на рис. 2.

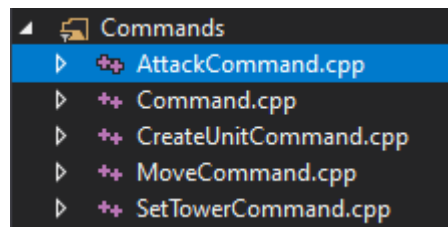


Рисунок 2 – Набор классов команд

б) UML диаграмма проекта представлена в файле uml3.jpeg

Выводы.

В ходе выполнения работы были изучены паттерны, способствующие взаимодействию разных классов между собой, которые были реализованы на языке C++.