**Національний технічний університет України**

**“Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського”**

**Кафедра автоматизації проектування  
енергетичних процесів і систем**

***КУРСОВА РОБОТА***

**з дисципліни: «Об’єктно-орієнтоване програмування - 1»**

**тема:**

**«Створення моделей об’єктів реального світу на мові C++»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Керівник – Карпенко С.Г.** | **Виконав Андрєєв Д .М.** |
| **Допущено до захисту** | **Студент 2-го курсу** |
| **\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 р.** | **Групи ТІ-82** |
| **Захищено з оцінкою** | **залікова книжка № ТІ-81131** |
| **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |  |

***2019***

Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Кафедра автоматизації проектування  
енергетичних процесів і систем

**КУРСОВА РОБОТА**

з дисципліни «Об’єктно-орієнтоване програмування - 1»

(назва дисципліни)

на тему:

«Створення моделей об’єктів реального світу на мові C++»

Студента групи ТІ-82

спеціальність **121 «Інженерія програмного забезпечення»**

спеціалізація «**Програмне забезпечення кібер-енергетичних систем»**

Андрєєва Д. М.

(прізвище та ініціали)

Керівник доцент, канд. фіз.-мат. наук Карпенко С.Г.

(посада, вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

Національна оцінка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Кількість балів: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Оцінка: ECTS \_\_\_\_\_

Члени комісії \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ доц., к. ф.-м. н. Карпенко С.Г.

(підпис) (вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ доц., к.е.н. Левченко Л.О.

(підпис) (вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ доц., к.т.н. Шаповалова С.І.

(підпис) (вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали

Київ - 2019 рік

**Національний технічний університет України**

**“Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського”**

Факультет ТЕПЛОЕНЕРГЕТИЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

( повна назва)

Кафедра автоматизації проектування енергетичних процесів та систем

(повна назва)

Освітньо-кваліфікаційний рівень бакалавр

спеціальність ***121 «Інженерія програмного забезпечення»***

(шифр і назва)

спеціалізація *«****Програмне забезпечення кібер-енергетичних систем»***

(шифр і назва)

ЗАВДАННЯ

**НА КУРСОВУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Андрєєву Данилу Максимовичу

(прізвище, ім’я, по батькові)

1. Тема роботи «Створення моделей об’єктів реального світу на мові C++»

керівник курсової роботи –

Карпенко Станіслав Григорович, канд. фіз.-мат. наук, доцент

( прізвище, ім’я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

2. Строк подання студентом роботи – 24 грудня 2019 р.

3. Вихідні дані до проекту (роботи): мова C++, модель об’єкту реального світу.

4. Зміст пояснювальної записки курсової роботи (перелік питань, які потрібно розробити) – Розробити та обґрунтувати ієрархічну модель класів для опису об’єкту реального світу, використовуючи інструментальні можливості мови C++, зокрема успадковування, інкапсуляцію, перевантажені операції, шаблони функцій, запис у двійкові файли та обробку виключень.

5. Перелік графічного матеріалу –

графічне зображення ієрархічної моделі класів з урахуванням як успадковування, так й включення; відображення значень основних параметрів реальних об’єктів у вигляді таблиці.

6. Дата видачі завдання – 24 вересня 2019 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  з/п | Назва етапів виконання курсової роботи | Строк виконання етапів роботи | Примітка |
|  | Побудова ієрархічної моделі класів | 15.10.2019 |  |
|  | Розробка та застосування інструментальних засобів обробки даних | 19.11.2019 |  |
|  | Написання розрахунково-пояснювальної записки | 24.12.2019 |  |

**Студент \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Андрєєв Д. М.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

**Керівник курсової роботи \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Карпенко С.Г.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Програма описує інформаційну модель для збереження операцій видач і повернень дисків, а саме створення та подальша робота з об’єктами, що характеризують операції, дату, диск, людину тощо.

У пояснювальній записці викладена інформація щодо об’єктно-орієнтованого програмування та його особливостей й концепцій а також реалізація об’єктно-орієнтованого програмування у мові програмування С++ та її особливості й деякі елементи.

Також описано інформаційну модель, ієрархію класів та інші особливості виконання даного завдання.

**SUMMARY**

The program describes an information model for storing operations of ejections and disks, namely the creation and subsequent work with objects that characterize the operations, date, disk, person, etc.

The explanatory note provides information on object-oriented programming and its features and concepts, as well as the implementation of object-oriented programming in the C ++ programming language and its features and some elements.

The information model, class hierarchy, and other features of this task are also described.

зміст

[АНОТАЦІЯ 6](#_Toc27517730)

[ЗМІСТ 5](#_Toc27517731)

[ВСТУП 8](#_Toc27517732)

[Основна частина 9](#_Toc27517733)

[1. Теоретична частина 9](#_Toc27517734)

[1.1 Відомості про об’єктно-орієнтоване програмування 9](#_Toc27517735)

[1.2 Шаблони в мові програмування С++ 11](#_Toc27517736)

[2. Ключові моменти курсової роботи 1](#_Toc27517737)3

[2.1 Опис інформаційної моделі 1](#_Toc27517738)3

[2.2 Ієрархія класів 1](#_Toc27517739)4

[2.3 Перевантаження операторів 1](#_Toc27517740)5

[2.4 Обробка виключних ситуацій 1](#_Toc27517741)7

[2.5 Обмеження певних даних у програмі 18](#_Toc27517741)

[2.6 Інтерфейс 1](#_Toc27517741)9

[2.7 Багатопоточність 2](#_Toc27517741)0

[2.8 Обмін данними в мережі 2](#_Toc27517741)1

[2.9 Бібліотеки 2](#_Toc27517742)3

[3. Можливі варіанти модернізації програми 2](#_Toc27517743)4

[Висновки 2](#_Toc27517744)5

[Список використаних джерел 2](#_Toc27517745)6

[Додаток 1. Текст програми 2](#_Toc27517746)7

[Додаток 2. Опис програми 7](#_Toc27517747)1

Додаток3. MagicJSON........................................................................................................

Додаток4. ATable........................................................................................................

Додаток5. WonderMenu......................................................................................................

Додаток6. TurboPipes........................................................................................................

Зм.

Лист

№ докум.

Підпис

Дата

Аркуш

5

УКР.НТУУ “КПІ імені І.Сікорського”\_ТЕФ\_АПЕПС\_TІ81131 3 КР 81-1

Розробив

Андрєєв Д. М.

Перевірив

Карпенко С.Г.

Рецензент.

Норм Контр.

Кузьміна Л.П.

Затвердив

Коваль О.В.

Назва теми

«Створення моделей об’єктів реального світу на мові C++»

Лит.

Аркушів

52

ТЕФ

ВСТУП

З’являються нові мови програмування, новы стандарти і підходи до програмування. Цілью цієї роботи було створити систему, яка б описувала деякий процесс таким чином, як він існує в світі за допомогою концепцій об’єктно орієнтованого програмування. Також створити зручні інтерфейси для роботи і подальшої модифікації программного продукту, розділити програму на модулі, можливо, навіть на декілька программ, що працюють разом в тандемі.

Мова с++ є дуже гнучким інструментом для досягнення поставленної мети тому, що вона реаліхує в собі концепцію ООП і дозволяю дуже тонко контролювати процесси в комп’ютері. Мова дозволяє користуватися поліморфізмом, динамічним виділенням пам’яті, перегрузкою функцій і операторів, використання шаблонів тощо.

Створена модель повинна бути інтуїтивно зрозумілою і легкою в освоюванні.

Основна частина

# 1. Теоретична частина

## 1.1 Відомості про об’єктно-орієнтоване програмування

Об’єктно-орієнтоване програмування (надалі – ООП) – це дуже популярний підхід в програмуванні, який дозволяє об’єднувати деякий функціонал в упаковки - класси, які представляють собою окремі залежні або незалежні об’єкти, які мають свої поля і методи роботи з ними.

На думку Аллана Кея, розробника мови Smalltalk, якого вважають одним з засновників ООП, підхід полягає в наступних принципах:

1 Все є об’єктами

2 Всі дії та розрахунки виконуються шляхом взаємодії між об’єктами

3 Кожен об’єкт має незалежну пам’ять, яка складається з інших об’єктів

4 Кожен об’єкт є представником класу, який виражає загальні властивості об’єктів

5 У класі задається поведінка об’єкта

6 Класи організовані у єдину деревоподобну структуру з загальним корінням, яка називається ієрархією успадкування.

Таким чином, класс - це спеціальний опис того, як буде себе вести екземпляр цього классу, яким чином він буде змінювати совї поля, робити розрахунки тощо.

Об’єкт - це екземпляр классу з виділенною пам’ятю під всі свої змінні.

В ООП є три головні концепції: інкапсуляція, поліморфізм, та успадковування.

Інкапсуляція – правила доступу до внутрішніх полів та методів классу задля безопасності і логісного структурування.

В мові C++ існують такі специфікатори доступу:

1 private (закритий);

2 public (відкритий);

3 protected (захищений).

Якщо поле або метод знаходиться в межах дії специфікатора pubic, доступ до нього можуть отримувати всі класси або функції.

Специфікатор private дозволяє доступ до полів або методів классу тільки при умові, що функція, що намагається отримати доступ є методом цього классу або задекларована як дружня функція.

Специфікатор доступу protected розширює правила специфікатора private таким чином, що класс, успадкований від даного классу буде мати доступ до методів або полів з protected.

Наслідування - принцип, при якому поля і методи классу батька передаються классу нащадку.

При наслідуванні, можна змінити доступ до фунцій або полів(надалі елементів) калсу. Наприклад, при наслідуванні public всі елементи, що прийшли з базового класу не змінять свій стан доступу, при наслудуванні з специфікатором protected - всі public елементи стануть protected, а при наслідуванні private - всі public і protected елементи стануть private. Також, в похідному класі можна змінити доступ до деяких методів за допомогою ключового слова using

Наприклад:

using baseClass::inharitedFunction;

Також можна наслідувати класс від деяких базових. При цьому може з’явитися проблема ромбовидного наслідування, про яка буде описана пізніше.

Поліморфізм – це концепція, відповідно до якої використовується спільний інтерфейс для обробки даних різних типів.

В мові C++ є можливість перевантаження функцій а також операторів, що є функціями і методів классу, які також є функціями.

Поліморфізм зручно використовувати для того, щоб об’єднати в одну логічну структуру схожі методи роботи з даними. Також є поняття динамічного поліморфізму і пізнього зв’язування, суть яких в тому, що программа може викликати на стадії виконання функцію, невідому під час компіляції. Це дуже сильний метод в ООП і був реалізований в деяких модулях цієї курсової роботи.

## 1.2 Шаблони в мові програмування С++

Шаблони - це механізм, який дозволяє написати класс або фукнцію, які будуть працювати з наперед невідомим типом даних. Наприклад, у бібліотеці stl всі контейнери працюють з шаблонами, бо алгоритм роботи, наприклад, динамічного массиву однаковий для будь-якого типу даних.

Функція, що працює з шаблонами називається generic(родовою) функцією, а класс - родовим классом.

Шаблони допомогають структурувати логіку коду і зменшити кількість схожого коду. Для того, щоб об’явити родову функцію, потрібно вказати псевдонім наперед невідомого типу даних.

template <class T> (за старим стандартом typename T)

Важливо те, що на стадії компіляції створюються поліморфні функції для кожного типу даних, які передаються в ці функцію. Для визначення типу даних, ща потрапляє в функцію можна застосувати typeid із бібліотеки stl

Якщо у алгоритма родової функції є обмеження на тип даних, наприклад тільки чисельні типи, то можна застосувати функції stl is\_integral() тощо, або за допомогою функції static\_assert() збудити помилку помпілятора, і в ній описати що функція працює лише з чисельними даними.

Також, тип шаблону можна вказати при наслідуванні від родового класу за допомогою іншого шаблону або реального типу даних.

Для того, щоб викликати родову функцію або створити родовий класс, потрібно вказати в лапках <> тип даних.

int a = f<int>();

Class1<int> cls();

# **2. Ключові моменти курсової роботи**

## 2.1 Опис інформаційної моделі

Інформаційна модель, наведена у завданні описує структуру зберігання інформації стосовно певних об’єктів, а саме – денних звітів.

Денний звіт містить у собі два списка об’єктів - список операцій повернення диску і список операцій видачі диску.

Операція містить в собі дату, абонента, якому був виданий диск (який повертає диск) і сам диск.

Диск містить в собі інформацію про його довжину, дасту запису і студію, яка записала інформацію на цей диск.

Також присутні такі елементи, як дата, абонент і студія – вони є необхідними для коректного та повного опису моделі.

Задана модель може набути використання в різних галузях за умови, що ціллю буде зручне впорядкування інформації про певні об’єми операцій, де під певними об’ємами маються на увазі операції в кількості від кількох до кількох сотень тисяч.

Така модель буде зручною ще й тому, що за її допомогою може здійснюватися контроль за кількістю, датою операцій тощо, або можна використовувати її з метою швидкого пошуку операції в базі за певним параметром – цим параметром може бути ім’я абонента або його рік народження.

Для того, щоб показати кількість можливостей для застосування даної інформаційної моделі, наведемо кілька прикладів:

1. База даних магазину, що надає можливість контролювати брак і слідкувати за продажами.
2. Інформаційна база бібліотеки, що видає диски, що надає можливість слідкувати за видачею і поверненням дисків.

## 2.2 Ієрархія класів

Date2

Date1

Object

Рисунок 2.1 – Схематичне зображення ієрархії класів

Fileable

IsReturn

DailyReport

Operation

Serializeable

Disk

Abonent

Nameable

Date1

Studio

Date2

Object

Saveable

Loadable

Як видно з рисунку 2.1, у виконанні присутні як випадки агрегації, так й випадки успадковування. Перед тим як розібратись чому саме була вибрана дана ієрархічна модель, дамо означення терміну “агрегація”.

Агрегація – такий варіант створення класів, за якого інші класи включаються компонентно у вигляді полів класу радше ніж засобами успадковування. Агрегація є необхідною у тих випадках, коли похідний клас не доповнює логіку та структуру базового, а лише користується їм для певних цілей.

Найкращим прикладом успадковування є успадковування Date2 від Date1, так як клас Date2 доповнює батьківський клас та розширює його можливості.

Використання агрегації для подання списку елементів є очевидним, так як тільки таким чином можна досягти максимальної зручності й ефективності для цієї задачі.

Клас Abonent та класс Disk входить до классу Operation у вигляді агрегації за тією причиною, що Operation доповнює цей, а лише використовує в якості вказівників на особу і диск. Основною причиною для агрегації є те, що клас Operation (наприклад) не реалізує собою людину або диск, а лише посилається не деяку іншу людину і диск. Також, наприклад, класс Disk використовує агрегацію для збереження студії тому, що обидва цих класса наслідують дату, і наслідування диску від студії призведе до ромбовидного наслідування, що набажано.

Ромбовидне наслідування - тип наслідування, коли два класси наслідуються від одного спільного, а потом ще один класс наслідується від попередніх двох, що призводить до конфлікту імен.

## 2.3 Перевантаження операторів

Для зручності використання та підвищення функціоналу програми була використана така можливість ООП в С++, як перевантаження операторів.

Деякі оператори зазнали подальшого використання під час виконання інших завдань курсової роботи.

Для дати були перевантажені наступні оператори: >, <, ==, >=, <=.

Усі оператори порівняння повертають інтуїтивно зрозумілий результат – чим місце на часовій шкалі більше, тим дата й більше. Так, today >= yesterday поверне істину.

Перевантаження операторів с С++ є гарним механізмом, але не завжди інтуїтивно зрозумілим. Наприклад, можна перевантажити оператор додавання між диском і студією, але інтуїтивно незрозуміло що вийде. Дуже дивно бачити такий код: Elephant + MathFunction, незрозуміло що автор має на увазі, але якщо використовувати методи, все становиться зрозуміло: Elephant.getMassKg() + MathFunction.getXvalue()

Для классів, що повинні вміти копіюватися перевантажені оператори =, щоб копіювання проходило корректно. Особливо це важливо для классів, що викиристовують динамічне виділення пам’яті або мають вказівники на інші обєкти, які не повинні розділятися між різними єкземплярами классу, наприклад дескриптор потоку або дескриптор pipe

Для корректного запису в файл було створено класс FVector, мова про який піде пізніше. Для цього классу навмисно не було додано оператор індексування по двум причинам:

1. Цей оператор перейшов по наслідству від классу vector
2. Оператор індексування не завжди зручно і доцільно використовувати, так як може з’явитися плутаниця при роботу з вказівником на класс, коли замість оператора ідексування классу буде викликатися оператор індексування вказівника, тобто ми будемо рухатить по пам’яті і зловимо segmentation fault коли вийдемо за межі своєї пам’яті. Також в ситуації, коли маємо вказівник на массив вказівників на массив вказівників (наприклад), будемо мати з оператором індексування:

(\*((\*((\*arr)[i]))[i]))[i], що дуже погано читається, але з методом все дуже зрозуміло і розбiрливо: arr->get(i)->get(i)->get(i)

Для зручності, в деяких классах, які повинні виводитися на екран, перевантажено оператор << за стандартом.

## 2.4 Обробка виключних ситуацій

Під час виконання програми модуть виникати виключні ситуації, або, інакше кажучи, помилки. В мові C++ існує механізм обробки виключних ситуацій. Для того, чтоб ініціювати помилку, треба застосувати команду throw, вона завершує роботу функції пускає вниз по ієрархії викликів функцій обьект, який був переданий як параметр в throw.

Якщо функція буда викликана в блоку try, то почнеться виконання коду в блоці catch, якщо тип даних в кетч співпадає з типом в throw або класс, який був кинутий як виключна ситуація має в своєму дереві наслідуваннь класс, який приймається в блоці catch.

Якщо функція декларується з ключовим словом noexcept, то вона не може ініціювати виключны ситуації.

Під час виконання курсової роботи був використаний спосіб обробки виключних ситуацій, що використовує спеціальний клас з модуля <exception>, а саме std::exception.

Всі виключні ситуації мають в своєму дереві наслідувань класс std::exception, кожен з класів виключних ситуацій перевизначає метод

const char\* what() const noexcept;

, який повертає вказівник на строку, в якій вказан текст помилки.

Для демонстрації можливостей такого способу була створена ієрархія класів виключень (рис 2.2)

Рисунок 2.2 – Ієрархія класів виключень

UnexpectedTypeException

IncorrectObjectDataException

WrongInputFileException

InputIsNotReturn

InputIsNotExtradition

WrongInputValuesException

ZeroPointerException

IndexOutOfBoundsException

IncorrectRangeException

NoObjectFoundException

SearchException

WrongInputFileException

WrongInputDataException

UnknownDataTypeException

exception

## 2.5 Обмеження певних даних у програмі

Для перевірки корректності даних були використані наступні декілька функцій. Вони приймають строку і вертають булеве значення, істина при коректному вводі і брехня при некорректному. Ці функції мають наступні прототипи:

* bool isDay(wstring& input);
* bool isMonth(wstring& input);
* bool isInteger(wstring& input);
* bool isName(wstring& input);

## 2.6 Інтерфейс

Програмний продукт розділено на дві частини: front-end(надалі КЛІЄНТ) і back-end(надалі СЕРВЕР), які виконуюсть різні функції. СЕРВЕР займається зберіганням структури даних, інформації про операції, диски тощо і статистичною обробкою даних. В свою чергу КЛІЄНТ призначений для взаємодії з СЕРВЕРОМ. КЛІЄНТ може запросити деякі дані або, навпаки, відправити СЕРВЕРУ дані. Користувач керує КЛІЄНТОМ за допомогою меню (див у додатку WonderMenu).

В меню додані деякі команди, наприклад команда print виводить інформацію про операції видачі та повернення у табличному режимі (див у додатку ATable). Також присутні команди add(додає індормацію), stat(виводить статистичну інформацію у табличному режимі), save(зберігає інформацію у текстовий чи бінариний файл), load(загружає інформацію з текстового чи бінарного файлу), exit(вимикає програму), find(виводить відфільтровану інформацію про операції за параметром у табличному режимі)

Обмеження даних відбувається на стадії їх вводу на КЛІЄНТІ за допомогою функції wstring queryInput(bool (\*checker)(wstring& str), wstring message), в яку передається вкащзівник на функцію, що перевіряє корректність даних і повідомлення, що буде виведене при запиті даних.

Меню реалізовано за допомогою самописної бібліотеки WonderMenu. Для цієї роботи були створені класси пунктів меню і унаслідувані від абстрактного

классу WMenu::MenuCommand, з яким і працює бібліотека WonderMenu. Для цього був використаний динамічний поліморфізм, а саме перевизначення методу handleCommand void handleCommnad(wstring inputData)

Вивід меню оганізовано за допомогою классу Menu, який було унаслідувано від классу WMenu::WonderMenu і в ньому перевизначено віртуальний метод print, який слугуємеханізмом виводу таблиці на екран.

Таким чином, за допомогою пізднього зв’язування, вдалося створити меню (детальніше у додатку WonderMenu)

MenuCommand

MenuCommandStat

MenuCommandAdd

MenuCommandLoad

MenuCommandExit

MenuCommandFind

MenuCommandSave

MenuCommandPrint

Рисунок 2.3 - Ієрархія классів команд меню

## 2.7 Багатопоточність

Для досягнення концепції розділення програмного продукту на дві составні частини був використаний механізм багатопоточності, що надається самописною бібліотекою TurboPipes. Программа повинна одночасно спілкуватись і з корисувачем, і з сервером. Саме тому спілкування з сервером відбувається в окремому потоці. Для синхронізації програми в критичних секціях був використаний механізм mutex.

Критична секція - частина коду, робота з якою повинна виконуватись тільки синхронно, тобто тільки в одному потоці. Наприклад, додавання елементу у массив або виведення повідомлення в консоль.

Mutex представляє собою об’єкт, який має два стани: заблокований і разблокований. Коли процесс починає виконувати частину коду, що є критичною секцією, він повинен заблокувати mutex, а по завершенню виконання критичної секції разблокувати mutex. Якщо процесс намагається заблокувати все заблокований іншим процессом mutex - перший встане в режим очікування до тих пір, коли другий процесс разблокує mutex.

## 2.8 Обмін даними в мережі

Для обміну даними між сервером і клієнтом був застосований механізм named pipes, для цього була створена самописна бібліотека TurboPipes (див додаток TurboPipes). Программи обмінюються даними в форматі серіалізації JSON, для чого була написана бібліотека MagicJSON (див додаток MagicJSON)

Програми обмінюються даними за допомогою деяких, наперад обумовлених ключів. Наприклад, команда запиту даних у сервера виглядає так: {"command\_type":"get\_data","data\_type":"data\_all"}

Ключ команди - get\_data

Ключ даних - data\_all

Сервер інтерпретує цю команду як запит всієї інформації і висилає клієнту цю інформацію за допомогою таких же ключів. В свою чергу клієнт приймає повідомлення в форматі JSON, інтерпретує його і викинує деякі операції. Обробник даних можна знайти в классі NetworkMessagesHandler, який було унаслідувано від классу з бібліотеки TurboPipes: TurboPipes::Pipeable.

Для загрузки з текстового файлу, клієнт передає серверу повідомлення в форматі json з даними для загрузки, а сервер вже десеріалізує інформацію. Наприклад, так виглядає команда серверу загрузки з текстового фалу:

{"command\_type":"load\_data","load\_data":"load\_text","value":{"\_\_hash":-762614920,"\_\_type":"dailyreport","extraditions":[{"\_\_hash":433472154,"\_\_type":"operation","abonent":{"\_\_hash":-1498815132,"\_\_type":"abonent","date":{"\_\_hash":-482192549,"\_\_type":"date","month":7,"year":1990},"name":"Jim","surename":"Lowel"},"date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":10,"month":11,"year":2001},"disk":{"\_\_hash":918228461,"\_\_type":"disk","date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":19,"month":5,"year":2000},"length":1000,"name":"Ripers","studio":{"\_\_hash":1292480535,"\_\_type":"studio","date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":23,"month":3,"year":1999},"name":"Loosers"}},"is\_return":0}],"returns":[{"\_\_hash":433472154,"\_\_type":"operation","abonent":{"\_\_hash":-1498815132,"\_\_type":"abonent","date":{"\_\_hash":-482192549,"\_\_type":"date","month":12,"year":1783},"name":"John","surename":"Parker"},"date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":5,"month":10,"year":1993},"disk":{"\_\_hash":918228461,"\_\_type":"disk","date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":30,"month":2,"year":1992},"length":100,"name":"Arrival","studio":{"\_\_hash":1292480535,"\_\_type":"studio","date":{"\_\_hash":-358701478,"\_\_type":"date","day":5,"month":3,"year":1987},"name":"Legacy"}},"is\_return":1}]}}

В якості параметру з ключом value передається інший json об’єкт, з якого вміє десеріалізуватися класс DailyReport на сервері.

Передача бінарного файлу на сервер реалізована за допомогою алгоритму base64, суть якого заключається в тому, щоб представити бінарні дані у текстовому вигляді, тобто за допомогою великих і малих літер латинського алфавіту і деяких знаківб таких як =, / тощо. Алгоритм працює по принципу розбиття даних на группи по 3 байта так представлення іх в 4-х байтовому вигляду зі здвигом значень байт так, щоб вони попадали в діапазон значень символів алфавіту і допоміжних знаків кодування ASCII. За допомогою цього алгоритму можжна передати бінарні дані у текстовому вигляді, але у метода є недолік - кількість пам’ятіб що займяє інформація, збільшується. Мережеве з’єднання в моїй програмі реалізовано за принципом питання - відповідь, тому більш доцільно передати інформацію за допомогою одної текстової pipe, замість того, щоб відкривати ще одну бунірну pipe, обмінюватись дескрипторами і передавати дані в чисто бінарному вигляді. Це призвело б до необхідності реалізації більш складного механіхму синхронізації, що недоцільно в даному випадку.

## 2.8 Бібліотеки

# Під час написання програми використовувалися наступні самописні бібліотеки:

# 1 ATable

# 2 TurboPipes

# 3 MagicJSON

# 4 WonderMenu

# Опис всіх цих бібліотек можна знайти в додатках.

# 3. Можливі варіанти модернізації програми

Як і будь-яку іншу програму, створену для вирішення певної прикладної проблеми, цю програму можна вдосконалити багатьма способами. Я хочу звернути увагу на деякі з них.

Надання програмі графічного інтерфейсу користувача дозволило б спростити взаємодію користувача з програмою до найпростіших операцій, а працівнику закладу, де використовують це програмне забезпечення, не потрібно було б навіть пояснювати, що потрібно робити і де.

Враховуючи те, що клієнт і сервер дві отремі незалежні програми - написання іншого клієнту, наприклад з GUI, стане задачею підключення до pipe і зв’язок із сервером за допомогою вже описаних ключів і команд, тобто в цій роботі буда розроблена гнучка система, що дозволяє легко підключати сторонні інтерфейси до серверу.

Доповнення до мережевого механізму можливість роботи з протоколами HTTP для того, щоб розширити можливосты мережевого з’єднання, в тому числі по інтернет протоколам а не тільки в локальній мережі.

Ткаож можна розширити мережеві можливості серверу таким чином, щоб він міг працювати з декількома клієнтами одночасно, наприклад домовитись,що pipe з назвою “vortex\_dispatcher” відповідає за ініціалізацію клаєнта і відправляє йому дескриптор pipe, на якій буде проходити сессія з цим клієнтом. Тобто, кожен клієнт спочатку заходить на pipe “vortex\_dispathcer”, вітається, називає себе і отримує дескриптор pipe для подальшого спілкування, відключається від “vortex\_dispatcher”, підключається на виданий pipe і спілкується з сервером там. Сервер, в свою чергу, створює новий потік, в якому виконується робота з клієнтом. В такому випадку, на сервері потрубно буде реалізувати механізм синхронізації в критичних секціях за допомогою, наприклад, mutex

Висновки

У ході виконання курсової роботи були досліджені важливі елементи об’єктно-орієнтованої мови програмування С++ та ООП в цілому. Були ретельно вивчені такі концепції ООП, як:

* інкапсуляція;
* поліморфізм;
* унаслідування;
* абстракція (яку іноді також приписують до головних концепцій ООП).

Окрім того, що ці концепції були вивчені й засвоєні в теорії, вони всі також були використані й на практиці.

Також був отриманий досвід у самостійній побудові ієрархії класів з використанням як унаслідування, так і агрегації.

Наступні можливості мови С++ були використані під час виконання роботи:

* Перевантажування операторів;
* Використання шаблонних функцій;
* Робота з файлами, в тому числі в двійковому режимі;
* Обробка виняткових ситуацій.
* Робота з багатопоточністю
* Мережеве з’єднання

Важливим моментом є те, що розроблений продукт гіпотетично може бути використаний на практиці за умови доробки необхідних елементів.

Список використаних джерел

1. "Latest news." TIOBE Index | TIOBE - The Software Quality Company. N.p., n.d. Web. 5 June 2017.

2. ["ISO/IEC TR 24733:2011"](https://www.iso.org/standard/38843.html). International Organization for Standardization.

3.  [Sutter, Herb](https://en.wikipedia.org/wiki/Herb_Sutter" \o "Herb Sutter); [Alexandrescu, Andrei](https://en.wikipedia.org/wiki/Andrei_Alexandrescu" \o "Andrei Alexandrescu) (2004). C++ Coding Standards: 101 Rules, Guidelines, and Best Practices. Addison-Wesley.

Додаток 1. Текст програми

Abonent.h

#pragma once

#include "Date1.h"

#include "Nameable.h"

#include "FWString.h"

class Abonent : public Date1, public Nameable{

protected:

FWString surename;

public:

Abonent(const FWString firstname, const FWString surename, const short year, const short month) : Date1(year, month), Nameable(firstname), surename(surename) {}

Abonent() : Date1(), Nameable(), surename(L"") {}

Abonent(const Abonent& reference);

~Abonent() {}

void setSurename(const FWString surename);

FWString getSurename() const;

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator=(const Abonent& reference);

};

Abonent.cpp

#include "Abonent.h"

Abonent::Abonent(const Abonent& reference) : Date1(reference), Nameable(reference) {

this->surename = reference.surename;

}

void Abonent::setSurename(const FWString surename) {

this->surename = surename;

}

FWString Abonent::getSurename() const {

return this->surename;

}

void Abonent::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Abonent).hash\_code();

stream.write((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

this->name.save(stream);

this->surename.save(stream);

Date1::save(stream);

}

void Abonent::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Abonent).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

this->name.load(stream);

this->surename.load(stream);

Date1::load(stream);

}

MagicJSON::JsonObject Abonent::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"abonent");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Abonent).hash\_code());

json.addString(L"name", this->name);

json.addString(L"surename", this->surename);

json.addObject(L"date", Date1::serialize());

return json;

}

void Abonent::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"abonent") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->name = json.getString(L"name");

this->surename = json.getString(L"surename");

Date1::deserialize(json.getObject(L"date"));

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

void Abonent::operator=(const Abonent& reference) {

this->surename = reference.surename;

Date1::operator=(reference);

Nameable::operator=(reference);

}

DailyReport.h

#pragma once

#include "Object.h"

#include "FVector.h"

#include "Operation.h"

#include "DailyReportException.h"

class DailyReport : public Object, public Fileable, public Serializeable{

protected:

FVector returns;

FVector extraditions;

public:

DailyReport();

~DailyReport() {}

DailyReport(const DailyReport& reference);

void addReturn(Operation\* return\_);

Operation\* getReturn(const size\_t index) const;

size\_t getReturnsSize();

void addExtradition(Operation\* extradition);

Operation\* getExtradition(const size\_t index) const;

size\_t getExtraditionsSize();

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

Operation find(const wstring name) const;

Operation find(const short year) const;

public:

void operator= (const DailyReport& reference);

};

DailyReport.cpp

#include "DailyReport.h"

DailyReport::DailyReport() {

this->extraditions.addObjectCreator((hash\_code)typeid(Operation).hash\_code(), []() -> Fileable \* { return new Operation(); });

this->returns.addObjectCreator((hash\_code)typeid(Operation).hash\_code(), []() -> Fileable \* { return new Operation(); });

}

DailyReport::DailyReport(const DailyReport& reference) : Object(reference) {

this->returns = reference.returns;

this->extraditions = reference.extraditions;

}

void DailyReport::addReturn(Operation\* return\_) {

if (!return\_->isReturn()) {

throw InputIsNotReturn();

}

this->returns.push\_back(return\_);

}

Operation\* DailyReport::getReturn(const size\_t index) const {

Operation\* temp = dynamic\_cast<Operation\*>(this->returns.get(index));

if (!temp) {

throw ZeroPointerException();

}

return temp;

}

size\_t DailyReport::getReturnsSize() {

return this->returns.size();

}

void DailyReport::addExtradition(Operation\* extradition) {

if (extradition->isReturn()) {

throw InputIsNotExtradition();

}

this->extraditions.push\_back(extradition);

}

Operation\* DailyReport::getExtradition(const size\_t index) const {

Operation\* temp = dynamic\_cast<Operation\*>(this->extraditions.get(index));

if (!temp) {

throw ZeroPointerException();

}

return temp;

}

size\_t DailyReport::getExtraditionsSize() {

return this->extraditions.size();

}

void DailyReport::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(DailyReport).hash\_code();

stream.write((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

this->extraditions.save(stream);

this->returns.save(stream);

}

void DailyReport::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(DailyReport).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

this->extraditions.load(stream);

this->returns.load(stream);

}

MagicJSON::JsonObject DailyReport::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

MagicJSON::JsonArray jreturns;

MagicJSON::JsonArray jextraditions;

for (Fileable\* item : this->returns) {

Serializeable\* serializeable = nullptr;

if ((serializeable = dynamic\_cast<Serializeable\*>(item)) != nullptr) {

jreturns.addObject(serializeable->serialize());

}

}

for (Fileable\* item : this->extraditions) {

Serializeable\* serializeable = nullptr;

if ((serializeable = dynamic\_cast<Serializeable\*>(item)) != nullptr) {

jextraditions.addObject(serializeable->serialize());

}

}

json.addString(L"\_\_type", L"dailyreport");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(DailyReport).hash\_code());

json.addArray(L"returns", jreturns);

json.addArray(L"extraditions", jextraditions);

return json;

}

void DailyReport::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

this->returns.clear();

this->extraditions.clear();

wstring type = json.getString(L"\_\_type");

if (type.compare(wstring(L"dailyreport"))) {

throw UnexpectedTypeException();

}

MagicJSON::JsonArray jreturns = json.getArray(L"returns");

MagicJSON::JsonArray jextraditions = json.getArray(L"extraditions");

for (size\_t i = 0; i < jreturns.size(); i++) {

MagicJSON::JsonObject object = jreturns.getObject(i);

long hash = object.getInteger(L"\_\_hash");

size\_t s\_hash = (size\_t)hash;

Fileable\* item = this->returns.getObjectCreator(s\_hash)();

Serializeable\* serializeable = nullptr;

if ((serializeable = dynamic\_cast<Serializeable\*>(item)) == nullptr) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

serializeable->deserialize(object);

this->returns.push\_back(item);

}

for (size\_t i = 0; i < jextraditions.size(); i++) {

MagicJSON::JsonObject object = jextraditions.getObject(i);

Fileable\* item = this->returns.getObjectCreator(object.getInteger(L"\_\_hash"))();

Serializeable\* serializeable = nullptr;

if ((serializeable = dynamic\_cast<Serializeable\*>(item)) == nullptr) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

serializeable->deserialize(object);

this->extraditions.push\_back(item);

}

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

Operation DailyReport::find(const wstring name) const {

for (Fileable\* item : this->returns) {

Operation\* operation = dynamic\_cast<Operation\*>(item);

if (operation) {

if (operation->getAbonent().getName() == name) {

return \*operation;

}

}

}

throw NoObjectFoundException();

}

Operation DailyReport::find(const short year) const {

for (Fileable\* item : this->returns) {

Operation\* operation = dynamic\_cast<Operation\*>(item);

if (operation) {

if (operation->getAbonent().getYear() == year) {

return \*operation;

}

}

}

throw NoObjectFoundException();

}

void DailyReport::operator=(const DailyReport& reference) {

this->returns = reference.returns;

this->extraditions = reference.extraditions;

}

Date1.h

#pragma once

#include "Object.h"

#include "Fileable.h"

#include "Exception.h"

#include "Serializeable.h"

class Date1 : public Object, public Fileable, public Serializeable {

protected:

short year;

short month;

public:

Date1(const short year, const short month);

Date1() : Date1(2000, 1) {}

~Date1() {}

Date1(const Date1& reference);

short getYear() const;

void setYear(const short year);

short getMonth() const;

void setMonth(const short year);

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator= (const Date1& reference);

bool operator< (const Date1& right);

bool operator> (const Date1& right);

bool operator<= (const Date1& right);

bool operator>= (const Date1& right);

bool operator== (const Date1& right);

};

Date1.cpp

#include "Date1.h"

Date1::Date1(const short year, const short month) : Object() {

if (year < 0 || month <= 0 || month > 12) {

throw WrongInputValuesException();

}

this->year = year;

this->month = month;

}

Date1::Date1(const Date1& reference) : Object(reference) {

this->year = reference.year;

this->month = reference.month;

}

short Date1::getYear() const {

return this->year;

}

void Date1::setYear(const short year) {

if (year < 0) {

throw WrongInputValuesException();

}

this->year = year;

}

short Date1::getMonth() const {

return this->month;

}

void Date1::setMonth(const short month) {

if (month < 0 || month > 11) {

throw WrongInputValuesException();

}

this->month = month;

}

void Date1::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Date1).hash\_code();

stream.write((char\*)&hash, sizeof(hash\_code));

stream.write((char\*)&(this->year), sizeof(short));

stream.write((char\*)&(this->month), sizeof(short));

}

void Date1::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*) & hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Date1).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

stream.read((char\*) & (this->year), sizeof(short));

stream.read((char\*) & (this->month), sizeof(short));

}

MagicJSON::JsonObject Date1::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"date");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Date1).hash\_code());

json.addInteger(L"month", (long)this->month);

json.addInteger(L"year", (long)this->year);

return json;

}

void Date1::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"date") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->month = (short)json.getInteger(L"month");

this->year = (short)json.getInteger(L"year");

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e){

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

void Date1::operator=(const Date1& reference) {

this->year = reference.year;

this->month = reference.month;

}

Date2.h

#pragma once

#include "Date1.h"

class Date2 : public Date1 {

protected:

short day;

public:

Date2(const short year, const short month, const short day); // TODO: Finish exceptions when 31 and 30 days

Date2() : Date1(), day(0) {}

~Date2() {}

Date2(const Date2& reference);

short getDay() const;

void setDay(const short day);

public:

void save(ofstream & stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator=(const Date2& reference);

};

Date2.cpp

#include "Date2.h"

Date2::Date2(const short year, const short month, const short day) : Date1(year, month) {

this->setDay(day);

}

Date2::Date2(const Date2& reference) : Date1(reference) {

this->day = reference.day;

}

short Date2::getDay() const {

return this->day;

}

void Date2::setDay(const short day) {

if (day < 0 || day > 31) {

throw WrongInputValuesException();

}

if (this->month % 2 && day > 30) {

throw WrongInputValuesException();

}

if (this->month == 11 && (day > 28)) {

throw WrongInputValuesException();

}

this->day = day;

}

void Date2::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Date2).hash\_code();

stream.write((char\*)&hash, sizeof(hash\_code));

stream.write((char\*) & (this->day), sizeof(short));

Date1::save(stream);

}

void Date2::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)&hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Date2).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

stream.read((char\*) & (this->day), sizeof(short));

Date1::load(stream);

}

void Date2::operator=(const Date2& reference) {

this->day = reference.day;

Date1::operator=(reference);

}

MagicJSON::JsonObject Date2::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"date");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Date2).hash\_code());

json.addInteger(L"month", (long)this->month);

json.addInteger(L"year", (long)this->year);

json.addInteger(L"day", (long)this->day);

return json;

}

void Date2::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"date") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->month = (short)json.getInteger(L"month");

this->year = (short)json.getInteger(L"year");

this->day = (short)json.getInteger(L"day");

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

Disk.h

#pragma once

#include "Date2.h"

#include "String.h"

#include "Studio.h"

#include "Nameable.h"

class Disk : public Date2, public Nameable {

protected:

unsigned int length;

Studio studio;

public:

Disk(const Studio studio, const unsigned int length, const FWString name, const short year, const short month, const short day) :

Date2(year, month, day), Nameable(name), studio(studio), length(length) {}

Disk() : Date2(), Nameable(), length(0), studio(Studio()) {}

Disk(const Disk& reference);

~Disk() {}

void setLength(const unsigned int length);

unsigned int getLength() const;

void setStudio(const Studio studio);

Studio getStudio() const;

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator= (const Disk& reference);

};

Disk.cpp

#include "Disk.h"

Disk::Disk(const Disk& reference) : Date2(reference), Nameable(reference) {

this->studio = reference.studio;

this->length = reference.length;

}

void Disk::setLength(const unsigned int length) {

this->length = length;

}

unsigned int Disk::getLength() const {

return this->length;

}

void Disk::setStudio(const Studio studio) {

this->studio = studio;

}

Studio Disk::getStudio() const {

return this->studio;

}

void Disk::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Disk).hash\_code();

stream.write((char\*)&hash, sizeof(hash\_code));

stream.write((char\*) & (this->length), sizeof(unsigned int));

this->studio.save(stream);

Date2::save(stream);

this->name.save(stream);

}

void Disk::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)&hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Disk).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

stream.read((char\*) & (this->length), sizeof(unsigned int));

this->studio.load(stream);

Date2::load(stream);

this->name.load(stream);

}

MagicJSON::JsonObject Disk::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"disk");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Disk).hash\_code());

json.addObject(L"date", Date2::serialize());

json.addString(L"name", this->name);

json.addInteger(L"length", this->length);

json.addObject(L"studio", this->studio.serialize());

return json;

}

void Disk::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"disk") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->name = json.getString(L"name");

this->length = json.getInteger(L"length");

Date2::deserialize(json.getObject(L"date"));

this->studio.deserialize(json.getObject(L"studio"));

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

void Disk::operator=(const Disk& reference) {

this->length = reference.length;

this->studio = reference.studio;

Date2::operator=(reference);

Nameable::operator=(reference);

}

Nameable.h

#pragma once

#include "String.h"

#include "FWString.h"

class Nameable {

protected:

FWString name;

public:

Nameable(const FWString name) : name(name) {}

Nameable() : Nameable(L"") {}

Nameable(const Nameable& reference) {

this->name = reference.name;

}

~Nameable() {}

void setName(const FWString name) {

this->name = name;

}

FWString getName() const {

return this->name;

}

public:

void operator= (const Nameable& reference);

};

Operation.h

#pragma once

#include "Returnable.h"

#include "Abonent.h"

#include "Date2.h"

#include "Disk.h"

class Operation : public Returnable, public Fileable, public Serializeable {

protected:

Date2 date;

Abonent abonent;

Disk disk;

public:

Operation(Date2 date, Abonent abonent, Disk disk, bool isreturn) : Returnable(isreturn), date(date), abonent(abonent), disk(disk) {}

Operation() : Returnable(), date(Date2()), abonent(Abonent()), disk(Disk()) {}

~Operation() {}

Operation(const Operation & reference);

void setDate(const Date2 date);

Date2 getDate() const;

void setAbonent(const Abonent abonent);

Abonent getAbonent() const;

void setDisk(const Disk disk);

Disk getDisk() const;

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator= (const Operation& reference);

};

Operation.cpp

#include "Operation.h"

Operation::Operation(const Operation& reference) {

this->date = reference.date;

this->abonent = reference.abonent;

this->disk = reference.disk;

}

void Operation::setDate(const Date2 date) {

this->date = date;

}

Date2 Operation::getDate() const {

return this->date;

}

void Operation::setAbonent(const Abonent abonent) {

this->abonent = abonent;

}

Abonent Operation::getAbonent() const {

return this->abonent;

}

void Operation::setDisk(const Disk disk) {

this->disk = disk;

}

Disk Operation::getDisk() const {

return this->disk;

}

void Operation::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Operation).hash\_code();

stream.write((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

stream.write((char\*)& this->isreturn, sizeof(bool));

this->date.save(stream);

this->abonent.save(stream);

this->disk.save(stream);

}

void Operation::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Operation).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

stream.read((char\*)& this->isreturn, sizeof(bool));

this->date.load(stream);

this->abonent.load(stream);

this->disk.load(stream);

}

MagicJSON::JsonObject Operation::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"operation");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Operation).hash\_code());

json.addObject(L"date", this->date.serialize());

json.addObject(L"abonent", this->abonent.serialize());

json.addObject(L"disk", this->disk.serialize());

json.addInteger(L"is\_return", (long)(this->isreturn));

return json;

}

void Operation::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"operation") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->date.deserialize(json.getObject(L"date"));

this->abonent.deserialize(json.getObject(L"abonent"));

this->disk.deserialize(json.getObject(L"disk"));

this->isreturn = (bool)json.getInteger(L"is\_return");

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

void Operation::operator=(const Operation& reference) {

this->date = reference.date;

this->abonent = reference.abonent;

this->disk = reference.disk;

}

Returnable.h

#pragma once

class Returnable {

protected:

bool isreturn;

public:

Returnable(const bool isreturn) : isreturn(isreturn) {}

Returnable() : Returnable(false) {}

~Returnable() {}

Returnable(const Returnable& reference);

bool isReturn() const { return this->isreturn; }

void setType(const bool isreturn) { this->isreturn = isreturn; }

public:

void operator= (const Returnable& reference);

};

Returnable.cpp

#include "Returnable.h"

Returnable::Returnable(const Returnable& reference) {

this->isreturn = reference.isreturn;

}

void Returnable::operator=(const Returnable& reference) {

this->isreturn = reference.isreturn;

}

Serializaeble.h

#pragma once

#include "MagicJSON.h"

#include "SerializeExceptions.h"

class Serializeable {

public:

virtual MagicJSON::JsonObject serialize() = 0;

virtual void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) = 0;

};

Studio.h

#pragma once

#include "Date2.h"

//#include "FWString.h"

#include "Nameable.h"

class Studio : public Date2, public Nameable{

public:

Studio(const FWString name, const short year, const short month, const short day) : Date2(year, month, day), Nameable(name) {}

Studio() : Date2(), Nameable(L"") {}

Studio(const Studio& reference);

~Studio() {}

public:

void save(ofstream& stream) const override;

void load(ifstream& stream) override;

MagicJSON::JsonObject serialize() override;

void deserialize(MagicJSON::JsonObject json) override;

public:

void operator= (const Studio& reference);

};

Studio.cpp

#include "Studio.h"

Studio::Studio(const Studio& reference) : Date2(reference), Nameable(reference){

//this->name = reference.name;

}

void Studio::save(ofstream& stream) const {

hash\_code hash = (hash\_code)typeid(Studio).hash\_code();

stream.write((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

Date2::save(stream);

this->name.save(stream);

}

void Studio::load(ifstream& stream) {

hash\_code hash = 0;

stream.read((char\*)& hash, sizeof(hash\_code));

if (hash != (hash\_code)typeid(Studio).hash\_code()) {

throw WrongInputFileException();

}

Date2::load(stream);

this->name.load(stream);

}

MagicJSON::JsonObject Studio::serialize() {

MagicJSON::JsonObject json;

json.addString(L"\_\_type", L"studio");

json.addInteger(L"\_\_hash", typeid(Studio).hash\_code());

json.addObject(L"date", Date2::serialize());

json.addString(L"name", this->name);

return json;

}

void Studio::deserialize(MagicJSON::JsonObject json) {

try {

if (json.getString(L"\_\_type") != L"studio") {

throw UnexpectedTypeException();

}

this->name = json.getString(L"name");

Date2::deserialize(json.getObject(L"date"));

}

catch (MagicJSON::NoObjectFoundException e) {

throw IncorrectObjectDataException();

}

}

void Studio::operator=(const Studio& reference) {

Date2::operator=(reference);

Nameable::operator=(reference);

}

Fileable.h

#pragma once

#include "Loadable.h"

#include "Saveable.h"

typedef long hash\_code;

class Fileable : public Loadable, public Saveable {

public:

Fileable() {}

~Fileable() {}

};

Loadable.h

#pragma once

#include <fstream>

using namespace std;

class Loadable {

public:

Loadable() {}

~Loadable() {}

virtual void load(ifstream& stream) = 0;

};

Saveable.h

#pragma once

#include <fstream>

using namespace std;

class Saveable {

public:

Saveable() {}

~Saveable() {}

virtual void save(ofstream& stream) const = 0;

};

FVector.h

#pragma once

#include "Fileable.h"

#include "HashSet.h"

#include "Object.h"

#include "Exception.h"

#include <vector>

class FVector : public vector<Fileable\*>, public Fileable, public Object{

HashSet<Fileable\* (\*)(void)> creators;

public:

FVector(): vector<Fileable\*>(), Fileable(), Object() {}

FVector(const FVector& reference);

~FVector() {}

virtual Fileable\* get(size\_t index) const;

virtual void save(ofstream& stream) const override;

virtual void load(ifstream& stream) override;

virtual void addObjectCreator(size\_t hash, Fileable\* (\*creator)(void));

virtual Fileable\* (\*getObjectCreator(size\_t hash))(void);

public:

void operator=(const FVector& reference);

};

FWString.h

#pragma once

#include "Fileable.h"

#include "Exception.h"

#include <windows.h>

class FWString : public wstring, public Fileable {

public:

FWString() : wstring(), Fileable() {}

FWString(const LPCWSTR str) : wstring(str), Fileable() {}

FWString(const FWString& reference) : wstring(reference), Fileable(reference) {}

FWString(const wstring& reference) : wstring(reference) {}

~FWString() {}

virtual void save(ofstream& stream) const override;

virtual void load(ifstream& stream) override;

public:

using wstring::operator+=;

using wstring::operator[];

using wstring::operator=;

};

HashSet.h

#pragma once

#include "Object.h"

#include "Exception.h"

#include <set>

#include <type\_traits>

namespace {

template <class T>

class HashSetNode : public Object {

public:

T value;

size\_t key;

HashSetNode(size\_t key, T value) : value(value), key(key) {}

HashSetNode() : HashSetNode(0, T()) {}

};

}

template <class T>

class HashSet : protected set<HashSetNode<T>, bool(\*)(const HashSetNode<T>& less, const HashSetNode<T>& higher)>, public Object{

typedef set<HashSetNode<T>, bool(\*)(const HashSetNode<T>& less, const HashSetNode<T>& higher)> Set;

public:

HashSet() : Set(&comparator) {}

HashSet(const HashSet& reference) : Set(reference), Object(reference){}

~HashSet() {}

virtual void add(size\_t key, T element);

virtual T get(const size\_t key) const;

using Set::cend;

using Set::cbegin;

using Set::size;

using Set::operator=;

using Set::find;

using Set::empty;

using Set::max\_size;

using Set::clear;

using Set::erase;

protected:

static bool comparator(const HashSetNode<T>& less, const HashSetNode<T>& higher) {

return less.key < higher.key;

}

};

template<class T>

inline void HashSet<T>::add(size\_t key, T element) {

this->insert(HashSetNode<T>(key, element));

}

template<class T>

inline T HashSet<T>::get(const size\_t key) const {

if (!this->count(HashSetNode<T>(key, T()))) {

throw NoObjectFoundException();

}

return this->find(HashSetNode<T>(key, T()))->value;

}

NetworkMessageKeys.h

#pragma once

#include <string>

using namespace std;

// KEYS

const wstring COMMAND\_TYPE\_KEY = L"command\_type";

const wstring DATA\_TYPE\_KEY = L"data\_type";

const wstring REPORT\_TYPE\_KEY = L"report\_type";

const wstring FILTER\_TYPE\_KEY = L"filter\_type";

const wstring FILTER\_VALUE\_KEY = L"filter\_value";

const wstring LOAD\_DATA\_KEY = L"load\_data";

const wstring SAVE\_DATA\_KEY = L"save\_data";

const wstring VALUE\_KEY = L"value";

const wstring SIZE\_KEY = L"size";

const wstring PATH\_KEY = L"path";

const wstring ERROR\_TYPE\_KEY = L"error\_type";

const wstring SUCCESS\_TYPE\_KEY = L"success\_type";

// COMANDS

const wstring COMMAND\_GET\_DATA = L"get\_data";

const wstring COMMAND\_GET\_REPORT = L"get\_report";

const wstring COMMAND\_ADD\_DATA = L"add\_data";

const wstring COMMAND\_SEND\_DATA = L"send\_data";

const wstring COMMAND\_ERROR = L"error";

const wstring COMMAND\_SUCCESS = L"success";

const wstring COMMAND\_LOAD = L"load\_data";

const wstring COMMAND\_SAVE = L"save\_data";

const wstring COMMAND\_TERMINATE = L"terminate";

// ERROR VALUES

const wstring ERROR\_INVALID\_COMMAND = L"invalid\_command";

const wstring ERROR\_INVALID\_FILE = L"invalid\_file";

const wstring ERROR\_INVALID\_VALUES = L"invalid\_values";

// SUCCESS VALUES

const wstring SUCCESS\_READING\_FILE = L"success\_reading\_file";

const wstring SUCCESS\_ADDING\_DATA = L"success\_adding\_data";

// DATA TYPES

const wstring DATA\_ALL = L"data\_all";

const wstring DATA\_FILTERED = L"data\_fitered";

const wstring DATA\_OPERATION = L"data\_operation";

// FILTER TYPES

const wstring FILTER\_TYPE\_STRING = L"filter\_string";

const wstring FILTER\_TYPE\_INTEGER = L"filter\_integer";

// LOAD TYPES

const wstring LOAD\_BINARY = L"load\_binary";

const wstring LOAD\_TEXT = L"load\_text";

// SAVE TYPES

const wstring SAVE\_BINARY = L"save\_binary";

const wstring SAVE\_TEXT = L"save\_text";

// REPORT TYPES

const wstring REPORT\_STATISTIC = L"report\_statistic";

NetworkMessagesHandler.h

#pragma once

#include "TurboPipes.h"

#include "DailyReport.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <string>

#include <iostream>

using namespace std;

class NetworkMessagesHandler : public TurboPipes::PipeableString {

protected:

DailyReport\* dailyReport;

public:

NetworkMessagesHandler(DailyReport\* dailyReport);

~NetworkMessagesHandler();

public:

void handleMessage(wstring& message) override;

protected:

void handleGetAllMessage();

void handleGetFilteredMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleLoadTextFileMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleSaveTextFileMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleLoadBinaryFileMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleSaveBinaryFileMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleAddOperationMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleReportStaticticMessage(MagicJSON::JsonObject message);

static MagicJSON::JsonObject buildOperationJson(Operation\* operation);

};

DailyReportExceptions.h

#pragma once

#include "Exception.h"

class InputIsNotReturn : public WrongInputDataException {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: InputIsNotReturn"; }

};

class InputIsNotExtradition : public WrongInputDataException {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: InputIsNotExtradition"; }

};

Exception.h

#pragma once

#include <exception>

using namespace std;

class WrongInputFileException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: WrongInputFileException"; }

};

class UnknownDataTypeException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: UnknownDataTypeException"; }

};

class IndexOutOfBoundsException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: IndexOutOfBoundsException"; }

};

class WrongInputDataException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: WrongInputDataException"; }

};

class WrongInputValuesException : public WrongInputDataException {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: WrongInputValuesException"; }

};

class SearchException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: SearchException"; }

};

class NoObjectFoundException : public SearchException {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: NoObjectFoundException"; }

};

class IncorrectRangeException : public SearchException {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: IncorrectRangeException"; }

};

class ZeroPointerException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override { return "Error: ZeroPointerException"; }

};

SerializeExceptions.h

#pragma once

#include <exception>

using namespace std;

class SerializeException : public exception {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: SerializeException"; }

};

class IncorrectObjectDataException : public SerializeException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: IncorrectObjectDataException"; }

};

class UnexpectedTypeException : public SerializeException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: UnexpectedTypeException"; }

};

Object.h

#pragma once

using namespace std;

class Object {

public:

Object() {}

Object(const Object& reference) {}

virtual ~Object() {}

};

StatTools.h

#pragma once

#include "DailyReport.h"

#include <string>

namespace StatTools {

template <class T>

double statistic(DailyReport\* target) {

double total = 0;

size\_t number = 0;

for (size\_t i = 0; i < target->getReturnsSize(); i++) {

if (typeid(T) == typeid(int)) {

total += target->getReturn(i)->getDisk().getLength();

number++;

}

if (typeid(T) == typeid(std::wstring)) {

total += target->getReturn(i)->getDisk().getName().length();

number++;

}

}

for (size\_t i = 0; i < target->getExtraditionsSize(); i++) {

if (typeid(T) == typeid(int)) {

total += target->getExtradition(i)->getDisk().getLength();

number++;

}

if (typeid(T) == typeid(std::wstring)) {

total += target->getExtradition(i)->getDisk().getName().length();

number++;

}

}

if (!number) {

return 0;

}

return total / number;

}

}

Menu.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "ATable.h"

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

class Menu : public WMenu::WonderMenu {

public:

Menu();

~Menu();

public:

void print() override;

};

MenuCommandAdd.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

const LPCWSTR INCORRECT\_DAY\_MSG = L"Incorrect day, enter integer mote than 0 and less or equal 31";

const LPCWSTR INCORRECT\_MONTH\_MSG = L"Incorrect month, enter integer mote than 0 and less or equal 12";

const LPCWSTR INCORRECT\_YEAR\_MSG = L"Incorrect year, enter integer value";

const LPCWSTR INCORRECT\_NUMBER\_MSG = L"Incorrect number, enter integer value";

const LPCWSTR INCORRECT\_NAME\_MSG = L"Incorrect name, first letter should be capital";

class MenuCommandAdd : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandAdd(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandAdd();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandExit.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

class MenuCommandExit : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandExit(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandExit();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandFind.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

class MenuCommandFind : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandFind(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandFind();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandLoad.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

class MenuCommandLoad : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandLoad(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandLoad();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandPrint.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

using namespace std;

class MenuCommandPrint : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandPrint(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandPrint();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandSave.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

class MenuCommandSave : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandSave(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandSave();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

MenuCommandStat.h

#pragma once

#include "WMenu.h"

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include <iostream>

#include <string>

class MenuCommandStat : public WMenu::MenuCommand {

protected:

TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher;

public:

MenuCommandStat(TurboPipes::PipeDispatcherString\* dispatcher);

~MenuCommandStat();

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override;

};

Directories.h

#pragma once

#include <string>

const std::wstring FILES\_DIRECTORY = L"files\\";

const std::wstring BINARY\_EXTENSION = L".binary";

const std::wstring TEXT\_EXTENSION = L".json";

InputChecker.h

#pragma once

#include <string>

#include <iostream>

using namespace std;

bool isDay(wstring& input);

bool isMonth(wstring& input);

bool isInteger(wstring& input);

bool isName(wstring& input);

wstring queryInput(bool (\*checker)(wstring& str), wstring message);

NetworkMessagesHandler.h

#pragma once

#include "TurboPipes.h"

#include "MagicJSON.h"

#include "NetworkMessageKeys.h"

#include "ATable.h"

#include <string>

#include <iostream>

using namespace std;

class NetworkMessagesHandler : public TurboPipes::PipeableString {

public:

NetworkMessagesHandler();

~NetworkMessagesHandler();

public:

void handleMessage(wstring& message) override;

protected:

void handleSendAllDataMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleSaveTextMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleSaveBinaryMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleAddDataSuccessMessage(MagicJSON::JsonObject message);

void handleGetStatisticMessage(MagicJSON::JsonObject message);

static void addOperationToTable(MagicJSON::JsonObject operation, ATable::Table\* table);

static ATable::Table\* constructTableForOperations(string name);

};

Додаток 2. Опис програми

АНОТАЦІЯ

В додатку приведено ілюстрації до ходу виконання програми а також інша корисна інформація така як, наприклад, спосіб вводу та виводу даних та спосіб й вид зберігання цих даних на жорсткому диску комп’ютера.

**SUMMARY**

The addition provides illustrations of the progress of the program, as well as other useful information such as method of data insertion and data output and how it will be stored on your computer's hard drive.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ 47](#_Toc27517857)

[ЗМІСТ 48](#_Toc27517858)

[Інформаційна частина 49](#_Toc27517859)

[1. Загальна інформація 49](#_Toc27517860)

[2. Опис структури програми 49](#_Toc27517861)

[3. Використовувані технічні засоби 50](#_Toc27517862)

[4. Компіляція і запуск програми 50](#_Toc27517863)

[5. Вхідні й вихідні дані 50](#_Toc27517864)

Інформаційна частина

## 1. Загальна інформація

Програма має на меті максимально можливу для поставленої задачі простоту взаємодії користувача із терміналом, при чому не має жодного графічного інтерфейсу користувача. Таблиці для виводу даних побудовані за допомогою елементів псевдографіки. Повний функціонал програми зображено на рисунку 1.1, який відображає меню програми.

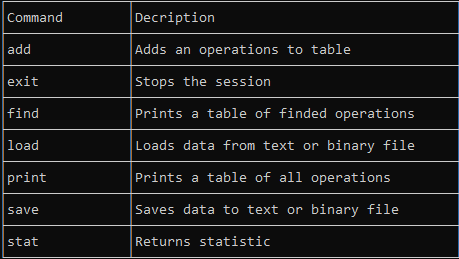


Рисунок 1.1 – Меню програми

## **2. Опис структури програми**

В головній функції клієнта main() спочатку ініціалізуються мережеві класси, потім додаються команди до меню і запускається цикл до тип пір, пока користувач не введе ключове слово ля виходу, задане в класс Menu

В функції main() на сервері також виконується ініціалізація мережевих классів, відкриття pipes, налаштування дескрипторів і потом сервер встає в режим очікування клієнту. Поток мейн, в свою чергу, очікує потік мережевого классу.

При спробі вказати в команді load файл, який не існує программа виведе помилку і подсказку щодо можливих імен файлів, як показано на рисунку 2.1.

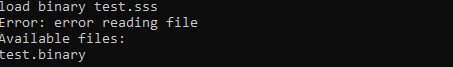


Рисунок 2.1 – Пропонування програмою можливих імен файлів

## **3. Використовувані технічні засоби**

Для написання курсової роботи були використані наступні технічні засоби:

Visual Studio 2019 – Integrated Development Enviremont (IDE).

VisualStudio2019(v142) SDK - Software Development Kit

Git - система керування версіями

## 4. Компіляція і запуск програми

Скомпілювати програму можна за допомогою Visual Studio з VisualStudio2019(v142) SDK

Запустити згенеровані файли

## 5. Вхідні й вихідні дані

Вхідні дані можуть бути представлені у вигляді файлу, згенерованого програмою самостійно, або методом послідовного створення будь-якої кількості елементів архівів за допомогою спеціального пункту меню.

Перший варіант виводу інформації – табличка з даними про операції, табличка результатів пошуку, табличка зі статистичною інформацією (рис. 5.1, 5.2, 5.3).

Другий варіант – запис даних у файл текстовому режимі в стандарті JSON (рис. 5.4). або в бінарному вигляді.

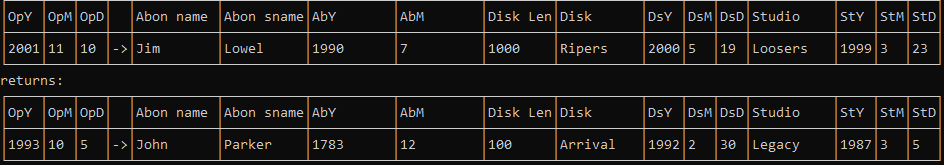


Рисунок 5.1 – Вивід у вигляді таблиці

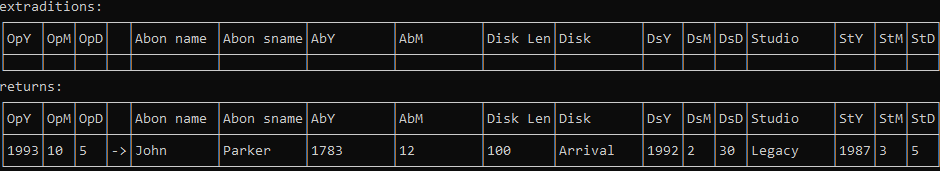


Рисунок 5.2 – Вивід даних після пошуку

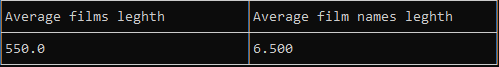


Рисунок 5.3 – Вивід статистичної інформації



Рисунок 5.4 – Формат збереження даних у файлі

## Вихідні дані сервера

При виконанні программи, в консоль виводяться всі команди, які прийшли на сервер і час їх надходженя (рис. 5.5) а також повідомлення Invalid Command Recieved якщо команда, яка прийшла не може бути інтерпретована сервером з ряду причин.

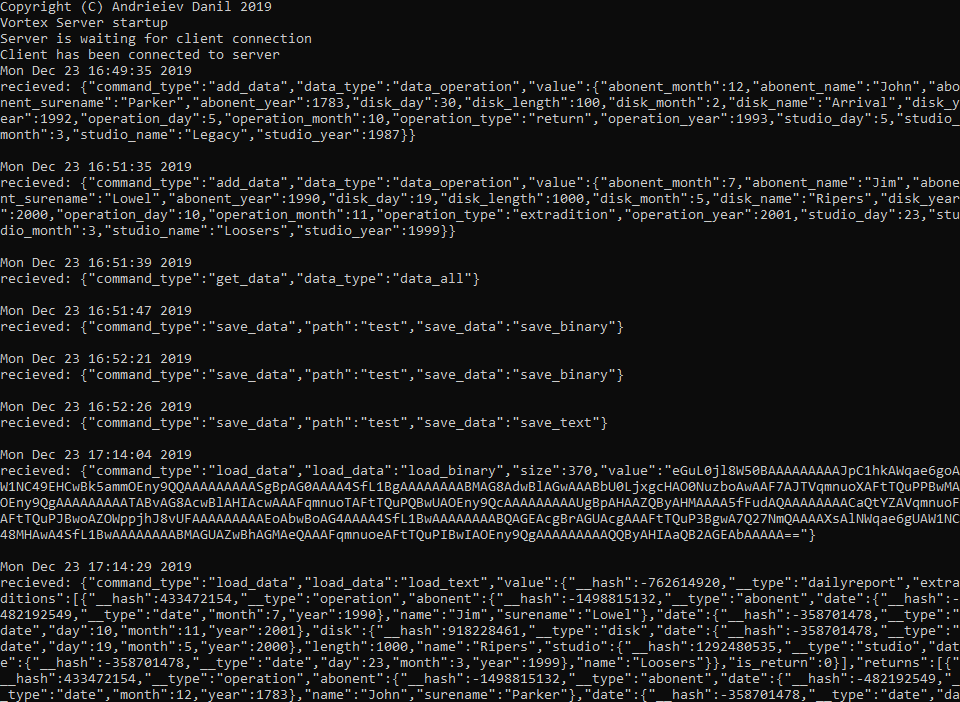


Рисунок 5.5 – Виведення даних на консолі сервера

Додаток 3. Magicjson

АНОТАЦІЯ

В додатку приведена інформація щодо самописної бібліотеки MagicJSON, що була розроблена спеціально для цього программного продукту і втілює в собі принципи і концепції ООП.

SUMMARY

The Appendix provides information about the MagicJSON record library, which was specifically designed for this software product and embodies the principles and concepts of OOP.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ 8](#_Toc27517857)0

[ЗМІСТ 8](#_Toc27517858)1

[Інформаційна частина 8](#_Toc27517859)2

[1. Загальна інформація 8](#_Toc27517860)2

[2. Ієрархія класів 8](#_Toc27517861)2

[3. Принцип роботи 8](#_Toc27517862)3

[4. Текст программи 8](#_Toc27517863)4

Інформаційна частина

## 1. Загальна інформація

MagicJSON - бібліотека, яка реалізує механізм сериалізації інформації за стандартом JSON. Підтримуються числа, строки, массиви та вкладені об’єкти. Інформація щаписується за принципом ключ - значення. Значенням можуть виступати наступні типи: число, строка, массив, об’єкт, null, undefined. Останні два, поки що, не реалізовані в даній бібліотеці.

<https://github.com/DanilAndreev/MagicJSON>

## 2. Ієрархія классів

std::wstring

std::set

std::vector

JsonItem

JsonString

JsonArray

JsonObject

std::exception

JsonTokenizer

IncorrectRequestException

JsonException

ReadingException

IndexOutOfRangeExceptions

NoObjectFoundException

ErrorReadingFileException

ErrorReadingTextException

UnexpectedTextEndException

UnexpectedFileEndException

## 3. Принцип роботи

Базовий класс містить чисто віртуальний метод toString(), який реалізується всіма классами, що зберігають інформацію json, а сама JsonObject, JsonString, JsonArray. За допомогою цієї функції і принципу динамічного поліморфізму виконується генерація тексту в стандарті JSON. При зчитуванні створюється класс JsonTokenizer, який повертає пару значень: тип наступного шагу и дані. Виходячи з типу створються екземпляри різник классів. Типи даних можуть бути такими: string, integer, float, object, array. Останні два записуються в однойменні класи, а першу три - в класс JsonString. Під час зчитування можуть виникати виключні ситуації, наприклад ReadingException або UnexpectedFileEndException.

Класс JsonObject унаслідований від классу std::set тому, що останній реалізує деревовидну структуру зберігання даних, а це сприяє швидкому пошуку інформації. Замість асимптотики пошуку O(n) виконується пошук зі складністю O(logn), що набагато швидше. Сортування даних відбувається за ключем, який є текстовим полем.

Класс JsonArray унаслідуван від классу std::vector, тому що останній реалізує зберігання даних у вигляді массиву зі змінною довжиною.

Примітимо, що JsonObject і JsonArray унаслідувані від классів std::set і std::vector відповідно з специфікатором доступу protected, так як користувач повинен взаємодіяти з цими классами через інші методи, реалізовані в потомках, що не суперечать принципам алгоритму.

Таким чином, для отримання даних з классу JsonObect треба використовувати методи getString(), getObject(), getInteger(), getFloat() тощо.

## 4. Текст програми

(тільки заголовочні файли, реалізація в файлі з всім кодом або на github)

JsonArray.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/

#include "JsonItem.h"

#include "JsonObject.h"

#include <vector>

#include <string>

#include "JsonTokenizer.h"

#include "JsonExceptions.h"

namespace MagicJSON {

class JsonArray : protected vector<JsonItem\*>, public JsonItem {

public:

JsonArray() {} // constructor by default

JsonArray(wstring data); // construct json array from string

JsonArray(const JsonArray& reference); // copy constructor

~JsonArray();

public:

virtual JsonArray getArray(size\_t index); // returns json array from index position or throws IndexOutOfRangeException or IncorrectRequestException

virtual double getFloat(size\_t index); // returns floating point number from index position or throws IndexOutOfRangeException or IncorrectRequestException

virtual long getInteger(size\_t index); // returns integer number from index position or throws IndexOutOfRangeException or IncorrectRequestException

virtual wstring getString(size\_t index); // returns string from index position or throws IndexOutOfRangeException or IncorrectRequestException

virtual JsonObject getObject(size\_t index); // returns json object from index position or throws IndexOutOfRangeException or IncorrectRequestException

virtual void addArray(JsonArray value); // adds json array to array

virtual void addFloat(double value); // adds floating point number to array

virtual void addInteger(long value); // adds integer number array to array

virtual void addString(wstring value); // adds string to array

virtual void addObject(JsonObject value); // adds json object to array

public:

virtual wstring toString() override; // returns json array converted to string

virtual JsonItem\* copy() override;

void remove(size\_t index); // removes item on index position from json array or throws IndexOutOfRangeException

public:

using vector<JsonItem\*>::clear;

using vector<JsonItem\*>::capacity;

using vector<JsonItem\*>::empty;

using vector<JsonItem\*>::size;

protected:

void parse(wstring json);

public:

using vector<JsonItem\*>::operator=;

};

}

JsonExceptions.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/

#include <exception>

namespace MagicJSON {

using namespace std;

class JsonException : public exception {

public:

char const\* what() const noexcept override{ return "Error: JsonException"; }

};

class IncorrectRequestException : public JsonException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: IncorrectRequestException"; }

};

class IndexOutOfRangeException : public JsonException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: IndexOutOfRangeException"; }

};

class ReadingException : public JsonException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: ReadingException"; }

};

class NoObjectFoundException : public JsonException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: NoObjectFoundException"; }

};

class ErrorReadingFileException : public ReadingException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: ErrorReadingFileException"; }

};

class ErrorReadingTextException : public ReadingException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: ErrorReadingTextException"; }

};

class UnexpectedFileEndException : public ErrorReadingFileException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: UnexpectedFileEndException"; }

};

class UnexpectedTextEndException : public ErrorReadingTextException {

public:

virtual char const\* what() const noexcept override { return "Error: UnexpectedTextEndException"; }

};

}

JsonItem.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/

#include <string>

namespace MagicJSON {

using namespace std;

class JsonItem {

public:

JsonItem() {}

~JsonItem() {}

virtual wstring toString() = 0;

public:

virtual JsonItem\* copy() = 0;

};

}

JsonObject.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/

#include "JsonTokenizer.h"

#include "JsonString.h"

#include <iostream>

#include <set>

#include <utility>

#include <windows.h>

namespace MagicJSON {

using namespace std;

class JsonArray;

typedef pair<wstring, JsonItem\*> JItem;

typedef set<JItem, bool(\*)(JItem, JItem)> JSet;

class JsonObject : protected JSet, public JsonItem {

public:

JsonObject() : JSet(&comparator) {} // constructor by default

JsonObject(wstring data); // construct json hierarchy from string

JsonObject(const JsonObject& reference); // copy constructor

~JsonObject();

public:

virtual void addString(wstring key, wstring value); // adds string field to json

virtual void addArray(wstring key, JsonArray value); // adds json array field to json

virtual void addInteger(wstring key, long value); // adds integer number field to json

virtual void addFloat(wstring key, double value); // adds floating point number field to json

virtual void addObject(wstring key, JsonObject value); // adds another json object field to json

virtual wstring getString(wstring key); // returns string or throws NoObjectFoundException or IncorrectRequestException

virtual JsonArray getArray(wstring key); // returns json array or throws NoObjectFoundException or IncorrectRequestException

virtual long getInteger(wstring key); // returns integer number or throws NoObjectFoundException or IncorrectRequestException

virtual double getFloat(wstring key); // returns floating point number or throws NoObjectFoundException or IncorrectRequestException

virtual JsonObject getObject(wstring key); // returns json object or throws NoObjectFoundException or IncorrectRequestException

public:

virtual wstring toString() override; // returns json hierarchy converted to string

virtual JsonItem\* copy() override;

void remove(wstring key); // removes field with selected key from json hierarchy or throws NoObjectFoundException

public:

using JSet::clear;

protected:

virtual void parse(wstring json);

static bool comparator(JItem less, JItem higher);

public:

using JSet::operator=;

};

}

JsonString.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/#include "JsonItem.h"

#include "windows.h"

#include <string>

namespace MagicJSON {

using namespace std;

class JsonString : public wstring, public JsonItem {

public:

JsonString() : std::wstring() {}

JsonString(LPCWSTR str) : wstring(str) {}

JsonString(wstring str) : wstring(str) {}

JsonString(const JsonString& reference) : wstring(reference), JsonItem(reference) {}

~JsonString() {}

public:

virtual wstring toString() override;

virtual JsonItem\* copy() override;

public:

using wstring::operator=;

using wstring::operator+=;

using wstring::compare;

};

}

JsonTokenizer.h

#pragma once

/\*

JsonArray.cpp, JsonObject.cpp JsonString.cpp, JsonTokenizer.cpp

JsonArray.h JsonExceptions.h JsonItem.h JsonObject.h JsonString.h JsonTokenizer.h MagicJSO.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.4

\*/

#include <string>

#include <utility>

namespace MagicJSON {

using namespace std;

typedef pair<size\_t, wstring> Token;

class JsonTokenizer {

public:

static const size\_t EOF\_TOKEN = 0;

static const size\_t STRING\_TOKEN = 1;

static const size\_t INTEGER\_TOKEN = 2;

static const size\_t FLOAT\_TOKEN = 3;

static const size\_t ARRAY\_TOKEN = 4;

static const size\_t OBJECT\_TOKEN = 5;

static const size\_t NULL\_TOKEN = 6;

static const size\_t DOUBLEDOTS\_TOKEN = 7;

static const size\_t COMA\_TOKEN = 8;

protected:

size\_t position;

wstring text;

public:

JsonTokenizer(wstring text) : text(text), position(0) {}

~JsonTokenizer() {}

Token next\_token();

protected:

static bool is\_skipable(wchar\_t symbol);

};

}

Додаток 4. ATABLe

АНОТАЦІЯ

В додатку приведена інформація щодо самописної бібліотеки ATable, створеної для того, щоб полегшити створення і вивід інформації в табличному режимі у консолі за допомогою псевдографіки.

SUMMARY

The Appendix provides information about the ATable Chart Library, designed to facilitate the creation and output of tabular information in a console using pseudography.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ](#_Toc27517857) 98

[ЗМІСТ](#_Toc27517858) 99

[Інформаційна частина](#_Toc27517859) 100

[1. Загальна інформація 1](#_Toc27517860)00

[2. Ієрархія класів 100](#_Toc27517861)

[3. Принцип роботи 1](#_Toc27517862)01

[4. Текст программи 1](#_Toc27517863)02

Інформаційна частина

## 1. Загальна інформація

ATable - бібліотека, створена для маніпулювання з таблицями, їх побудовою та виведенням на екран. Біблоотека має гнучкий функціонал, користувач може настроїти символи, за допомогою яких буде виведено таблицю, може написати свій класс, який зможе бути надрукований в таблиці або використати все написані стандартні клітинки і набор оформлення таблиці.

<https://github.com/DanilAndreev/ATable>

## 2. Ієрархія классів

Table

TableObject

Keyable

Cell

Column

Nameable

ConstColumn

DoubleCell

StringCell

NamedColumn

FloatCell

IntegerCell

IdColumn

SimpleColumn

Appearance

LongCell

std::exception

DefaultAppearance

TableException

WrongColumnTypeException

KeyNotExistException

WrongIDException

## 3. Загальна інформація

Модель поділяється на декілька базових понять: таблиця, колонка, клітинка. Таблиця містить в собі колонки, колонки містять в собі клітинки. Клітинки і колонки можуть бути разних типів, але повинну бути успадкованими від классів Cell і Column(або NamedColumn) відповідно.

Абстрактний класс Cell містить в собі чисто віртуальний метод

string output(), який повинен повертати текст, що знаходиться у клітинці, будь то строка, число чи об’єкт. В свою чергу, метод ptint() виводить текст, який повернув метод output(), відповідно до ширини колонки, тобто якщо текст ширше ніж колонка, закінчення буде обрізано.

Існує декілька видів колонок, цей список можна доповнити, унаслідувавши свій класс від абстрактного классу Column (або NamedColumn):

1. ConstColumn - виводить одну й ту ж саму інформацію на всіх рядках колонки
2. IdColumn - виводить в кожній клітинці цього стовпця номер рядку, в якому ця клітинка знаходиться.
3. SimpleColumn - цей класс містить клітинки різних типів і вміє іх виводити

Для досягнення мети було використано динамічний поліморфізм і пізднє зв’язування.

Для доступу до якоїсь з колонок можна вказувати її індекс, або скористатися механізмом ключів, що більш зручно. Кожна колонка має свій ключ, за допомогою якого можна ідентифікувати колонку. Ключ колонки вказується в параметрах при створенні.

В конструктор таблиці передається екземпляр классу, унаслідуваного від Appearance. Класс містить інформацію про стиль виводу таблиці(символи). Стандартній вивід - вже реалізований класс DefaultAppearance

## 4. Текст программи

(тільки заголовочні файли, реалізація в файлі з всім кодом або на github)

Appearance.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "TableObject.h"

#include <iostream>

namespace ATable {

class Appearance : public TableObject {

public:

char left\_top\_corner;

char right\_top\_corner;

char left\_bottom\_corner;

char right\_bottom\_corner;

char vertical\_line;

char horizontal\_line;

char left\_separator;

char right\_separator;

char top\_separator;

char bottom\_separator;

char center\_separator;

public:

Appearance();

~Appearance();

void print(ostream & stream); // prints the appearance to stream stream

friend ostream& operator<< (ostream& stream, Appearance obj);

friend ostream& operator<< (ostream& stream, Appearance\* obj);

};

}

Cell.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "TableObject.h"

#include <string>

#include <iostream>

namespace ATable {

class Cell : public TableObject {

private:

unsigned int width;

public:

Cell();

~Cell();

Cell(Cell\* input);

virtual string output() = 0; // virtual function, which should return string, which well display in table cell

void print(ostream& stream); // prints sata to stream (for debug)

void setWidth(unsigned int width); // sets the width of cell

unsigned int getWidth(); // returns the width of cell

private:

string boundary(string value); // crops the text by cell width

};

}

Column.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "TableObject.h"

#include "Cell.h"

#include "TableExceptions.h"

#include "Keyable.h"

namespace ATable {

class Column : public TableObject, public Keyable{

public:

unsigned int width;

public:

Column(unsigned int width, string key);

~Column();

unsigned int getWidth(); // returns width of column

void setWidth(unsigned int width); // sets the width of column

virtual Cell\* getCell(int id) = 0; // virtual function, which should return cell on position id

virtual Cell\* getCellClone(int id) = 0; // virtual function, which should return clone of cell on position id

};

}

ConstColumn.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "Column.h"

#include "DefaultCells.h"

namespace ATable {

class ConstColumn : public Column {

protected:

Cell\* cell;

public:

ConstColumn(string value, string key);

~ConstColumn();

Cell\* getCell(int id); // returns cell cell (id not used)

Cell\* getCellClone(int id); // // returns clone of cell cell (id not used)

};

}

DefaultAppearance.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "Appearance.h"

namespace ATable {

class DefaultAppearance : public Appearance {

public:

DefaultAppearance() {

this->left\_top\_corner = 218;

this->right\_top\_corner = 191;

this->left\_bottom\_corner = 192;

this->right\_bottom\_corner = 217;

this->top\_separator = 194;

this->bottom\_separator = 193;

this->left\_separator = 195;

this->right\_separator = 180;

this->center\_separator = 197;

this->vertical\_line = 179;

this->horizontal\_line = 196;

}

};

}

DefaultCells.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "Cell.h"

namespace ATable {

class StringCell : public Cell {

public:

string value;

public:

StringCell(string value) {

this->value = value;

}

StringCell(StringCell\* input) {

this->value = input->value;

}

string output() {

return this->value;

}

virtual TableObject\* clone() {

Cell\* clone = new StringCell(this->value);

clone->setWidth(this->getWidth());

return clone;

}

};

class IntegerCell : public Cell {

public:

int value;

public:

IntegerCell(int value) {

this->value = value;

}

IntegerCell(IntegerCell\* input) {

this->value = input->value;

}

string output() {

return to\_string(this->value);

}

virtual TableObject\* clone() {

Cell\* clone = new IntegerCell(this->value);

clone->setWidth(this->getWidth());

return clone;

}

};

class LongCell : public Cell {

public:

int value;

public:

LongCell(int value) {

this->value = value;

}

LongCell(LongCell\* input) {

this->value = input->value;

}

string output() {

return to\_string(this->value);

}

virtual TableObject\* clone() {

Cell\* clone = new LongCell(this->value);

clone->setWidth(this->getWidth());

return clone;

}

};

class FloatCell : public Cell {

public:

float value;

int percision;

public:

FloatCell(float value, int percision) {

this->value = value;

this->percision = percision;

}

FloatCell(float value) : FloatCell(value, 3) {}

FloatCell(FloatCell\* input) {

this->value = input->value;

this->percision = input->percision;

}

string output() {

string integer = to\_string((int)value);

string fractional = to\_string((int)(abs(value - (int)value) \* pow(10, percision)));

string result;

result += integer + "." + fractional;

return result;

}

virtual TableObject\* clone() {

Cell\* clone = new FloatCell(this->value, this->percision);

clone->setWidth(this->getWidth());

return clone;

}

};

class DoubleCell : public Cell {

public:

float value;

int percision;

public:

DoubleCell(double value, int percision) {

this->value = value;

this->percision = percision;

}

DoubleCell(double value) : DoubleCell(value, 3) {}

DoubleCell(DoubleCell\* input) {

this->value = input->value;

this->percision = input->percision;

}

string output() {

string integer = to\_string((int)value);

string fractional = to\_string((int)(abs(value - (int)value) \* pow(10, percision)));

string result;

result += integer + "." + fractional;

return result;

}

virtual TableObject\* clone() {

Cell\* clone = new DoubleCell(this->value, this->percision);

clone->setWidth(this->getWidth());

return clone;

}

};

}

IdColumn.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "DefaultCells.h"

#include "NamedColumn.h"

namespace ATable {

class IdColumn : public NamedColumn {

public:

IdColumn(unsigned int width, string name, string key);

IdColumn(unsigned int width, string key) : IdColumn(width, "ID", key) {}

IdColumn(string key) : IdColumn(3, "ID", key) {}

~IdColumn();

Cell\* getCellClone(int id); // returns new cell with id value inside

private:

Cell\* getCell(int id); // returns nullptr (not used)

};

}

Keyable.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include <string>

namespace ATable {

using namespace std;

class Keyable {

protected:

string key;

public:

Keyable(string key);

~Keyable();

string getKey(); // returns key key

};

}

Nameable.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include <string>

namespace ATable {

using namespace std;

class Namable {

public:

string name;

public:

Namable(string name);

~Namable();

string getName(); // returns name name

void setName(string name); // sets name

};

}

NamedColumn.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "Column.h"

#include "Namable.h"

namespace ATable {

class NamedColumn : public Column, public Namable {

public:

NamedColumn(unsigned int width, string name, string key);

~NamedColumn();

};

}

SimpleColumn.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "Cell.h"

#include "NamedColumn.h"

#include <vector>

namespace ATable {

class SimpleColumn : public NamedColumn{

public:

string name;

protected:

vector<Cell\*>\* cells;

public:

SimpleColumn(string name, unsigned int width, string key);

~SimpleColumn();

void addCell(Cell\* cell); // adds cell cell to column

Cell\* getCell(int id); // returns cell on position id

Cell\* getCellClone(int id); // returns new instance of cell on position id

unsigned int getHeight(); // returns height of column (number of cells inside)

};

}

Table.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include "TableObject.h"

#include "SimpleColumn.h"

#include "TableExceptions.h"

#include "Appearance.h"

#include <vector>

#include <iostream>

#include <cmath>

namespace ATable {

class Table : public TableObject {

public:

vector<Column\*>\* columns;

Appearance preset;

string name;

public:

Table(Appearance preset, string name);

~Table();

void addColumn(Column\* column); // adds column column to table

void addCell(int column\_id, Cell\* cell); // adds cell cell to column with id column

void addCell(string column\_key, Cell\* cell); // adds cell cell to column with key column\_key

virtual void print(ostream& stream); // prints table to stream stream

private:

Column\* getColumn(int id); // returns column on position id

Column\* getColumn(string key); // returns column with key key

int getColumnId(string key); // returns id of column with key key

void drawLine(ostream & stream, char left\_corner, char horizontal\_line, char center\_separator, char right\_corner); // draws line to stream

void drawRow(ostream & stream, unsigned int row, char vertical\_line); // draws row of values to stream

void drawColumnsHeaders(ostream& stream, char vertical\_line); // draws columns headers to stream

unsigned int getMaxRowHeight(); // returns height of the highest column in table

public:

static string boundary(string value, int width); // crops value by width width and returns cropped string

public:

friend ostream& operator<<(ostream& stream, Table& table);

};

}

TableExceptions.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include <exception>

namespace ATable {

class ATableException : public exception {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error ATableException"; }

};

class WrongIDException : public ATableException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error WrongIDException"; }

};

class KeyNotExistException : public ATableException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error KeyNotExistException"; }

};

class WrongColumnTypeException : public ATableException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error WrongColumnTypeException"; }

};

}

TableObjects.h

#pragma once

/\*

Appearance.cpp, Cell.cpp Column.cpp, ConstColumn.cpp IdColumn.cpp Keyable.cpp

Nameable.cpp NamedColumn.cpp SimpleColumn.cpp Table.cpp TableObject.cpp

Appearance.h ATble.h Cell.h Column.h ConstColumn.h DefaultAppearance.h DefaultCells.h

IdColumn.h Keyable.h Nameable.h NamedColumn.h SimpleColumn.h Table.h TableExceptions.h TableObject.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.0.1

\*/

#include <windows.h>

namespace ATable {

using namespace std;

class TableObject {

public:

TableObject();

virtual ~TableObject();

virtual TableObject\* clone();

};

}

Додаток 3. Wondermenu

АНОТАЦІЯ

В додатку приведена інформація щодо самописної бібліотеки WonderMenu, що допомагає створювати консольне меню і легко налаштовувати.

SUMMARY

The application provides information about the WonderMenu Chart Library, which helps you create a console menu and easily customize it.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ 8](#_Toc27517857)0

[ЗМІСТ 8](#_Toc27517858)1

[Інформаційна частина 8](#_Toc27517859)2

[1. Загальна інформація 8](#_Toc27517860)2

[2. Ієрархія класів 8](#_Toc27517861)2

[3. Принцип роботи 8](#_Toc27517862)3

[4. Текст программи 8](#_Toc27517863)4

Інформаційна частина

## 1. Загальна інформація

Бібліотеку WonderMenu було ствонрено з метою полегшення створення консольного меню і його налаштування. Для досягнення мети була використана така концепція ООП, як динамічний поліморфізм.

<https://github.com/DanilAndreev/WonderMenu>

## 2. Ієрархія классів

std::set

MenuCommand

WonderMenu

MenuCommandEmpty

std::exception

WonderMenuException

ZeroPointerException

NoObjectFoundException

## 3. Загальна інформація

В классі WonderMenu присутній чисто віртуальний метод print(), перевизначивши який, користувач зможе кастомізувати спосіб виведення меню на екран (наприклад, в табличному режимі за допомогою бібліотеки ATable (див. додаток ATable))

В классі MenuCommand присутній чисто віртуальний метод handleCommand(), перевизначивши який, користувач зможе виконувати якісь операції тоді, коли буде викликано цю команду меню.

В конструкторы классу WonderMenu можна вказати слово, при якому буде завершено цикл запиту команд, якщо не вказувати - то за замовченням ‘exit’

Примітимо, що спочатку викликається обробник команди, потом перевіряється, чи ця команде не є завершаючою, тобто алгоритм дає змогу виконати деякі операції перед виходом з циклу запиту команд.

## Класс **WonderMenu** унаслідувано від классу std::set для швидкості пошуку.

## 4. Текст программи

(тільки заголовочні файли, реалізація в файлі з всім кодом або на github)

MenuCommand.h

#pragma once

/\*

MenuCommand.cpp, WonderMenu.cpp MenuCommand.h MenuCommandEmpty.h WonderMenu.h WonderMenuExceptions.h WMenu.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.1.0

\*/

#include <string>

#include "WonderMenuExceptions.h"

namespace WMenu {

using namespace std;

class MenuCommand {

protected:

wstring key;

wstring description;

public:

MenuCommand(wstring key, wstring description);

virtual ~MenuCommand();

wstring getKey();

wstring getDescription();

public:

virtual void handleCommnad(wstring inputData) = 0;

};

}

MenuCommandEmpty.h

#pragma once

/\*

MenuCommand.cpp, WonderMenu.cpp MenuCommand.h MenuCommandEmpty.h WonderMenu.h WonderMenuExceptions.h WMenu.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.1.0

\*/

#include "MenuCommand.h"

namespace WMenu {

class MenuCommandEmpty : public MenuCommand {

public:

MenuCommandEmpty(wstring key) : MenuCommand(key, L"") {}

~MenuCommandEmpty() {}

public:

void handleCommnad(wstring inputData) override {}

};

}

WonderMenu.h

#pragma once

/\*

MenuCommand.cpp, WonderMenu.cpp MenuCommand.h MenuCommandEmpty.h WonderMenu.h WonderMenuExceptions.h WMenu.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.1.0

\*/

#include <set>

#include <string>

#include <iostream>

#include "MenuCommand.h"

#include "WonderMenuExceptions.h"

namespace WMenu {

using namespace std;

typedef set<MenuCommand\*, bool(\*)(MenuCommand\* less, MenuCommand\* higher)> MSet;

class WonderMenu : private MSet {

protected:

wstring exitCommand;

public:

WonderMenu(wstring exitCommand);

WonderMenu();

virtual ~WonderMenu();

void addCommand(MenuCommand\* command);

void start();

public:

virtual void print() = 0;

public:

using MSet::size;

using MSet::begin;

using MSet::end;

using MSet::iterator;

private:

MenuCommand\* find(wstring key);

static bool comparator(MenuCommand\* less, MenuCommand\* higher);

};

}

WonderMenuExceptions.h

#pragma once

/\*

MenuCommand.cpp, WonderMenu.cpp MenuCommand.h MenuCommandEmpty.h WonderMenu.h WonderMenuExceptions.h WMenu.h

Copyright (C) 2019 Andrieiev Danil

This source code is provided 'as-is', without any express or implied

warranty. In no event will the author be held liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not

claim that you wrote the original source code. If you use this source code

in a product, an acknowledgment in the product documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be

misrepresented as being the original source code.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Andrieiev Danil danssg08@gmail.com

version 1.1.0

\*/

#include <exception>

namespace WMenu {

class WonderMenuException : public std::exception {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: WonderMenuException"; }

};

class NoObjectFoundException : public WonderMenuException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: NoObjectFoundException"; }

};

class ZeroPointerException : public WonderMenuException {

public:

const char\* what() const noexcept override { return "Error: ZeroPointerException"; }

};

}

Додаток 3. Turbopipes

АНОТАЦІЯ

В додатку приведена інформація щодо самописної бібліотеки WonderMenu, що допомагає створювати консольне меню і легко налаштовувати.

SUMMARY

The application provides information about the WonderMenu Chart Library, which helps you create a console menu and easily customize it.

**ЗМІСТ**

[АНОТАЦІЯ 8](#_Toc27517857)0

[ЗМІСТ 8](#_Toc27517858)1

[Інформаційна частина 8](#_Toc27517859)2

[1. Загальна інформація 8](#_Toc27517860)2

[2. Ієрархія класів 8](#_Toc27517861)2

[3. Принцип роботи 8](#_Toc27517862)3

[4. Текст программи 8](#_Toc27517863)4

Інформаційна частина

## 1. Загальна інформація