В ходе выполнения данной работы был реализован механизм взаимодействия объектов с помощью команд, для редактирования дерева иерархии, объекты, которые получаются путем поиска с помощью разных типов координат на языке программирования С++. Был создан базовый класс, который позволяет искать объект по координатам, переопределять головной и удалять подчиненные объекты на дереве иерархии относительно текущего объекта. Механизм поиска объектов по координатам обеспечивает гибкость системы и повышает эффективность системы, за счет более точного определения необходимого объекта. Данный механизм можно использовать для корректного и точного взаимодействия между требуемыми объектами в объектно-ориентированных программах.

Разработанный механизм предоставляет удобный способ организации поиска объектов относительно текущего с помощью координат и может быть применён в разных сферах.

В заключение, выполнение данной работы позволило углубить знания о принципах взаимодействия объектов с использованием координат для объектов. Этот механизм является полезным инструментом для разработки гибких и расширяемых систем.