

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

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №2
по дисциплине «ООП»
Тема: Создание функционала логирования.

Студент гр. 9304

Попов Д.С

Преподаватель

Размочаева Н.В.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Реализована возможность записи логов в терминал и/или файл.

Задание.

Создан набор классов, которые отслеживают игрока и элементы на поле, и выводят/сохраняют информацию об их изменениях.

Обязательные требования:

- Реализована возможность записи логов в терминал и/или файл
- Взаимодействие с файлом реализовано по идиоме RAII
- Перегружен оператор вывода в поток для всех классов, которые должны быть логированы.

Дополнительные требования:

- Классы, которые отслеживают элементы, реализованы через паттерн **Наблюдатель**.

Разделение интерфейса и реализации класса логирования через паттерн **Мост**.

Выполнение работы.

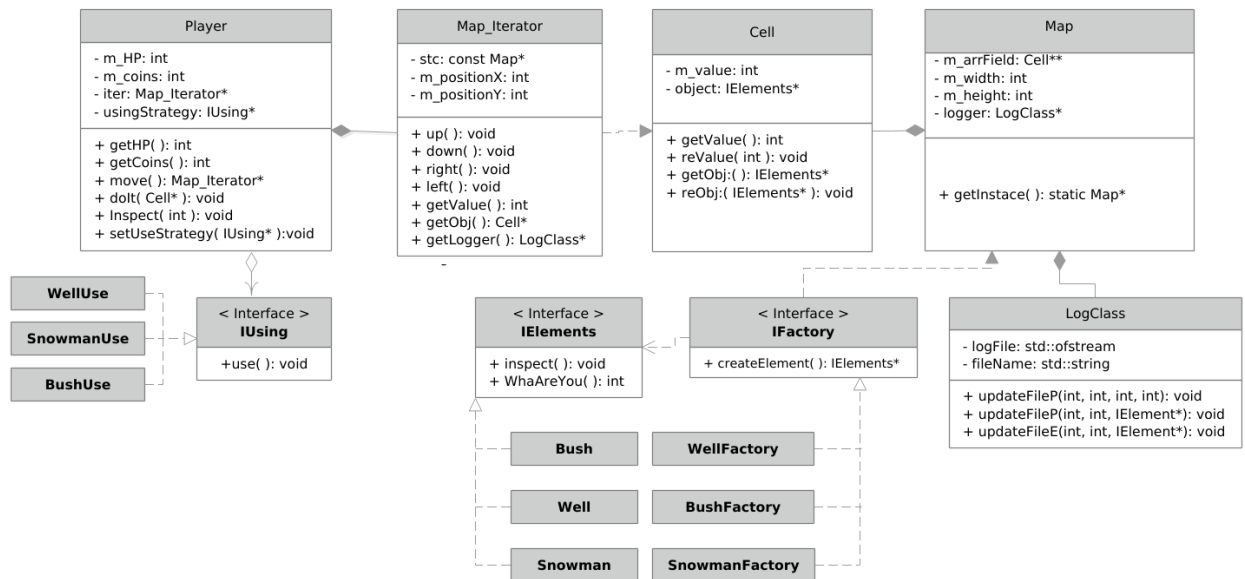


Рис. 1 - UML — диаграмма.

Создан класс LogClass, который ведет логирование игровой сессии в файл. Конструктор данного класса создает файл с названием текущей даты и временем, и оставляет файловый поток открытым до вызова деструктора. Логируется передвижение/взаимодействие игрока и создание элементов поля. Запись логов производится в формате Дата_Время_Действие. Для логируемых классов перегружены операторы вывода в файловый поток.

Выводы.

Мы реализовали класс логирования, перегрузили операторы вывода в файловый поток, ознакомились с идиомой RAII.