

Пояснительный документ к Д32

Описание задачи:

Необходимо реализовать программу, в которой обобщенным артефактом является животное. Базовыми альтернативами:

- 1. Рыбы. Поле: Место проживания(перечисляемый тип)
- 2. Птицы. Поле: Отношение к перелету(булевский тип)
- 3. Звери. Поле: Тип питания(перечисляемый тип)

Общие параметры для всех альтернатив:

- 1. Название, строка символов
- 2. Вес в граммах(целое число)

Общая функция для всех альтернатив:

- 1. Частное от деления суммы кодов неза- шифрованной строки на вес (действитель- ное число)

Обработкой данных является их сортировка методом прямого выбора.

Структурная схема программы:

Таблица типов		Память программы	
Bool	1	TaskController: 1. argumentsCount: int 2. argumentsAliases: char** 3. inputProvider: InputProvider 4. outputProvider: OutputProvider 5. inut: Container 6. output1: ContainerSorter	1572
Int	4		
Double	8		
Char*	8[]		
Enum Key: 1. Bird 2. Fish 3. Beast	3[]		
Enum Type: 1. Predator 2. Herbivores 3. Insectivores	3[]		
Enum Location: 1. Sea 2. Ocean 3. Lake	3[]	ContainerSorter:	0
Class Fish: 1. location: Location	3[0]	InputProvider:	0
Class Bird: 1. isTransferable: bool	1[0]	OutputProvider:	0
Class Beast: 1. type: Type	3[0]	main(int argc, char* argv): 1. taskController: TaskController	1572
Class Animal: union: 1. type: Key 2. name: string* 3. weight: int	14[]		
Class Container: 1. size: Int 2. data: Animal*	18[]		

Основные характеристики программы:

1. Число заголовочных файлов: 14
2. Число исходных чайлов: 11
3. Общий размер исходных текстов: 1321
4. Размер исполняемого файла: 72K
5. Время работы на тестах:
 1. 0.002с
 2. 0.001с
 3. 0.002с
 4. 0.01с
 5. 0.21с