Московский Авиационный Институт
(Национальный Исследовательский Университет)

Факультет информационных технологий и прикладной математики
Кафедра вычислительной математики и программирования

Отчёт по Лабораторной работе №7 “Проектирование, структуры классов“ по курсу “Объектно-Ориентированное Программирование“ III Семестр

Студент:	Катермин В.С.
Группа:	М8О-208Б-18
Преподаватель:	Журавлёв А.А.
Оценка:	
Дата:	**09.12.19**

1. **Тема**: Проектирование, Структуры классов в C++.
2. **Код программы:**

vertex.h

```
#ifndef D_VERTEX_H
#define D_VERTEX_H

struct vertex {
   int32_t x, y;

};

#endif //D_VERTEX_H
```

figure.h

```
#ifndef D_FIGURE_H
#define D_FIGURE_H

#include <iostream>
#include <memory>
#include <array>
#include <cmath>

#include "sdl.h"
#include "imgui.h"
#include "vertex.h"

struct color {
   color() : r(255), g(255), b(255) {}
   int32_t r, g, b;
   color(int r_, int g_, int b_) :r(r_), g(g_), b(b_) {}
   void set_color(int r_, int g_, int b_) { r = r_, g = g_, b = b_; }
};

struct figure {
   virtual void render(const sdl::renderer& renderer) const = 0;
   virtual void save(std::ostream& os) const = 0;
   virtual bool erase_check(const vertex& v) const = 0;
   virtual ~figure() = default;

   color color_{};
   virtual void set_color(int r, int g, int b) {
      color_.r = r;
      color_.g = g;
      color_.b = b;
   }
};


#endif //D_FIGURE_H
```

triangle.h

```
#ifndef D_TRIANGLE_H
#define D_TRIANGLE_H

#include "figure.h"

struct triangle : figure {
   triangle(const std::array<vertex, 3>& vertices) : vertices_(vertices) {}

   void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
```

```
        renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
        for (int32_t i = 0; i < 3; ++i) {
            renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
                vertices_[(i + 1) % 3].x, vertices_[(i + 1) % 3].y);
        }
    }

    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "triangle\n";
        for (int32_t i = 0; i < 3; ++i) {
            os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
        }
        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool  erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t j;
        bool count = false;
        for (int32_t i = 0; i < 3; ++i) {
            for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
                if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x < (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
                    count = !count;
                }
            }
        }
        return count;
    }

private:
    std::array<vertex, 3> vertices_;

};
#endif //D_TRIANGLE_H
```

square.h

```
#ifndef D_SQUARE_H
#define D_SQUARE_H

#include "figure.h"

struct square : figure {
    square(const std::array<vertex, 4>& vertices) : vertices_(vertices) {}

    void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
        renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
                vertices_[(i + 1) % 4].x, vertices_[(i + 1) % 4].y);
        }
    }

    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "square\n";
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
        }
        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool  erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t j;
        bool count = false;
```

```
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
                if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x < (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
                    count = !count;
                }
            }
        }
        return count;
    }

private:
    std::array<vertex, 4> vertices_;

};
#endif //D_SQUARE_H
```

rectangle.h

```
#ifndef D_RECTANGLE_H
#define D_RECTANGLE_H

#include "figure.h"

struct rectangle : figure {
    rectangle(const std::array<vertex, 4>& vertices) : vertices_(vertices) {}

    void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
        renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
                vertices_[(i + 1) % 4].x, vertices_[(i + 1) % 4].y);
        }
    }

    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "rectangle\n";
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
        }
        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool  erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t j;
        bool count = false;
        for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
            for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
                if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x < (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
                    count = !count;
                }
            }
        }
        return count;
    }

private:
    std::array<vertex, 4> vertices_;

};
#endif //D_RECTANGLE_H
```

trapezoid.h

```
#ifndef D_TRAPEZOID_H
#define D_TRAPEZOID_H

#include "figure.h"

struct trapezoid : figure {
   trapezoid(const std::array<vertex, 4>& vertices) : vertices_(vertices) {}

   void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
      renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
      for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
         renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
            vertices_[(i + 1) % 4].x, vertices_[(i + 1) % 4].y);
      }
   }

   void save(std::ostream& os) const override {
      os << "trapezoid\n";
      for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
         os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
      }
      os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
   }

   bool  erase_check(const vertex& v) const override {
      int32_t j;
      bool count = false;
      for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
         for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
            if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x < (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
               count = !count;
            }
         }
      }
      return count;
   }

private:
   std::array<vertex, 4> vertices_;

};
#endif //D_TRAPEZOID_H
```

polyline.h

```
#ifndef D_POLYLINE_H
#define D_POLYLINE_H

#include "figure.h"

struct  polyline : figure {
   polyline(const std::vector<vertex>& vertices) : vertices_(vertices) {}

   void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
      renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
      for (int32_t i = 0; i < vertices_.size() - 1; ++i) {
         renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
            vertices_[(i + 1)].x, vertices_[(i + 1)].y);
      }
   }
```

```
    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "polyline" << ' ' << vertices_.size() << std::endl;
        for (int32_t i = 0; i < vertices_.size(); ++i) {
            os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
        }
        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool  erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t j;
        bool count = false;
        for (int32_t i = 0; i < vertices_.size(); ++i) {
            for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
                if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x == (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
                    count = !count;
                }
            }
        }
        return count;
    }

private:
    std::vector<vertex> vertices_;

};
#endif //D_POLYLINE_H
```

polygon.h

```
#ifndef D_POLYGON_H
#define D_POLYGON_H

#include "figure.h"

struct  polygon : figure {
    polygon(const std::vector<vertex>& vertices) : vertices_(vertices) {}

    void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
        renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
        for (int32_t i = 0; i < vertices_.size() - 1; ++i) {
            renderer.draw_line(vertices_[i].x, vertices_[i].y,
                vertices_[(i + 1)].x, vertices_[(i + 1)].y);
        }
    }

    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "polygon" << ' ' << vertices_.size() << std::endl;
        for (int32_t i = 0; i < vertices_.size(); ++i) {
            os << vertices_[i].x << ' ' << vertices_[i].y << '\n';
        }
        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool  erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t j;
        bool count = false;
        for (int32_t i = 0; i < vertices_.size(); ++i) {
            for (i = 0, j = vertices_.size() - 1; i < vertices_.size(); j = i++) {
                if (((vertices_[i].y > v.y) != (vertices_[j].y > v.y)) && (v.x < (vertices_[j].x - vertices_[i].x) * (v.y -
vertices_[i].y) / (vertices_[j].y - vertices_[i].y) + vertices_[i].x)) {
                    count = !count;
                }
            }
```

```
        }
        return count;
    }

private:
    std::vector<vertex> vertices_;

};
#endif //D_POLYGON_H
```

circle.h

```
#ifndef D_CIRCLE_H
#define D_CIRCLE_H

#include "figure.h"

struct  circle : figure {
    circle(const vertex& center, const double& radius) : center_(center), radius_(radius) {}

    void render(const sdl::renderer& renderer) const override {
        renderer.set_color(color_.r, color_.g, color_.b);
        for (int32_t i = 0; i < 360; ++i) {
            double rx1 = center_.x + radius_ * cos(i * (M_PI / 180));
            double ry1 = center_.y + radius_ * sin(i * (M_PI / 180));
            double rx2 = center_.x + radius_ * cos((i + 1) * (M_PI / 180));
            double ry2 = center_.y + radius_ * sin((i + 1) * (M_PI / 180));
            //renderer.draw_line(vertices_[0].x, vertices_[0].y, rx1, ry1);
            renderer.draw_line(rx1, ry1, rx2, ry2);
        }
    }

    void save(std::ostream& os) const override {
        os << "circle" << std::endl;
        os << center_.x << ' ' << center_.y << ' ' << radius_ << '\n';

        os << this->color_.r << ' ' << this->color_.g << ' ' << this->color_.b << std::endl;
    }

    bool erase_check(const vertex& v) const override {
        int32_t lx = v.x - center_.x;
        int32_t ly = v.y - center_.y;
        double l = sqrt(lx * lx + ly * ly);
        if (l <= radius_) {
            return true;
        }
        else {
            return false;
        }
    }

private:
    vertex center_;
    double radius_;
};

#endif //D_CIRCLE_H
```

document.h

```
#ifndef D_DOCUMENT_H_
#define D_DOCUMENT_H_

#include<string>
```

```
#include<vector>
#include<memory>
#include<stack>

#include "figure.h"
#include "triangle.h"
#include "square.h"
#include "rectangle.h"
#include "trapezoid.h"
#include "polyline.h"
#include "polygon.h"
#include "circle.h"

struct command {
	virtual void undo() = 0;
	virtual ~command() = default; //Деструктор (пока под вопросом)
};

struct document {
	document() {};
	void add_fgrs(std::unique_ptr<figure> fgr);
	void rmv_fgrs(int32_t rmv_id);
	void undo();

	std::vector<std::unique_ptr<figure>> figures;
	std::stack<std::unique_ptr<command>> commands;
};

#endif // D_DOCUMENT_H_
```

document.cpp

```
#include "document.h"

struct add_cmd : command {
	add_cmd(document* document) : document_(document) {}

	void undo() override {
		document_->figures.pop_back();
	}

private:
	document* document_;
	//int32_t idx_;
	//std::unique_ptr<figure> figure_;
};

struct rmv_cmd : command {
	rmv_cmd(document* document, int32_t idx, std::unique_ptr<figure>&& figure) : document_(document),
idx_(idx), figure_(std::move(figure)) {}

	void undo() override {
		//document_->figures[idx_] = std::move(figure_);
		document_->figures.emplace(document_->figures.begin() + idx_, std::move(figure_));
		//document_->figures.pop_back();
	}

private:
	document* document_;
	std::unique_ptr<figure> figure_;
	int32_t idx_;
};

void document::add_fgrs(std::unique_ptr<figure> fgr) {
```

```
    figures.emplace_back(std::move(fgr)); //добавить полученный результат в вектор фигур
    commands.push(std::make_unique<add_cmd>(this));
}

void document::rmv_fgrs(int32_t rmv_id) {
    commands.push(std::make_unique<rmv_cmd>(this, rmv_id, std::move(figures[rmv_id])));
    figures.erase(figures.begin() + rmv_id);
}

void document::undo() {
    if (commands.size()) {
        commands.top()->undo();
        commands.pop();
    }
}
```

painter.h

```
#ifndef D_PAINTER_H
#define D_PAINTER_H

#include <array>
#include <fstream>
#include <memory>
#include <vector>
#include <cmath>

#include "sdl.h"
#include "imgui.h"
#include "figure.h"
#include "triangle.h"
#include "square.h"
#include "rectangle.h"
#include "trapezoid.h"
#include "circle.h"
#include "polyline.h"
#include "polygon.h"
#include "document.h"

struct builder {
  virtual std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) = 0; // добавление новой вершины в фигуру

  virtual ~builder() = default; // деструктор (Не нужен, но должен быть)

};

struct poly_builder {
  virtual std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) = 0; // добавление новой вершины в поли-фигуру
  virtual std::unique_ptr<figure> finish_it(const vertex& v) = 0; // завершение построение поли-фигуры

  virtual ~poly_builder() = default; // деструктор (Не нужен, но должен быть)

};

struct triangle_builder : builder {
  std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
    vertices_[n_] = v;
    n_ += 1;
    if (n_ != 3) {
      return nullptr;
    }
    return std::make_unique<triangle>(vertices_);
  }
```

```
private:
    int32_t n_ = 0;
    std::array<vertex, 3> vertices_; // вершины фигуры

};

struct square_builder : builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        if (n_ == 2) {
            int32_t vx = vertices_[1].x - vertices_[0].x;
            int32_t vy = vertices_[1].y - vertices_[0].y;
            int32_t D = (v.x - vertices_[0].x) * vy - (v.y - vertices_[0].y) * vx;
            if (D < 0) {
                vertices_[n_] = vertex{ vertices_[1].x - vy, vertices_[1].y + vx };
                n_ += 1;
                vertices_[n_] = vertex{ vertices_[0].x - vy, vertices_[0].y + vx };
                n_ += 1;
            }
            else {
                vertices_[n_] = vertex{ vertices_[1].x + vy, vertices_[1].y - vx };
                n_ += 1;
                vertices_[n_] = vertex{ vertices_[0].x + vy, vertices_[0].y - vx };
                n_ += 1;
            }
        }
        else {
            vertices_[n_] = v;
            n_ += 1;
        }
        if (n_ != 4) {
            return nullptr;
        }
        return std::make_unique<square>(vertices_);
    }

private:
    int32_t n_ = 0;
    std::array<vertex, 4> vertices_; // вершины фигуры

};

struct rectangle_builder : builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        if (n_ == 2) {
            int32_t vx1 = vertices_[1].x - vertices_[0].x;
            int32_t vy1 = vertices_[1].y - vertices_[0].y;
            int32_t px = ((vx1 * vy1 * (v.y - vertices_[0].y) + vertices_[0].x * pow(vy1, 2) + v.x * pow(vx1, 2)) /
(pow(vy1, 2) + pow(vx1, 2)));
            int32_t py = (vy1 * (px - vertices_[0].x)) / (vx1)+vertices_[0].y;
            int32_t vx2 = v.x - px;
            int32_t vy2 = v.y - py;

            vertices_[n_] = vertex{ vertices_[1].x + vx2, vertices_[1].y + vy2 };
            n_ += 1;
            vertices_[n_] = vertex{ vertices_[0].x + vx2, vertices_[0].y + vy2 };
            n_ += 1;
        }
        else {
            vertices_[n_] = v;
            n_ += 1;
        }
        if (n_ != 4) {
            return nullptr;
        }
```

```
        return std::make_unique<rectangle>(vertices_);
    }

private:
    int32_t n_ = 0;
    std::array<vertex, 4> vertices_; // вершины фигуры

};

struct trapezoid_builder : builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        if (n_ == 2) {
            int32_t vx1 = vertices_[1].x - vertices_[0].x;
            int32_t vy1 = vertices_[1].y - vertices_[0].y;
            int32_t px = ((vx1 * vy1 * (v.y - vertices_[0].y) + vertices_[0].x * pow(vy1, 2) + v.x * pow(vx1, 2)) /
(pow(vy1, 2) + pow(vx1, 2)));
            int32_t py = (vy1 * (px - vertices_[0].x)) / (vx1)+vertices_[0].y;
            int32_t vx2 = v.x - px;
            int32_t vy2 = v.y - py;
            int32_t vx3 = vertices_[1].x - px;
            int32_t vy3 = vertices_[1].y - py;
            int32_t fx = vertices_[0].x + vx2 + vx3;
            int32_t fy = vertices_[0].y + vy2 + vy3;

            vertices_[n_] = vertex{ v.x, v.y };
            n_ += 1;
            vertices_[n_] = vertex{ fx, fy };
            n_ += 1;
        }
        else {
            vertices_[n_] = v;
            n_ += 1;
        }
        if (n_ != 4) {
            return nullptr;
        }
        return std::make_unique<trapezoid>(vertices_);
    }

private:
    int32_t n_ = 0;
    std::array<vertex, 4> vertices_; // вершины фигуры

};

struct  circle_builder : builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        if (n_ == 0) {
            center_ = v;
            n_ += 1;
        }
        else if (n_ == 1) {
            int32_t rx = v.x - center_.x;
            int32_t ry = v.y - center_.y;
            radius_ = sqrt(rx * rx + ry * ry);
            n_ += 1;
        }
        if (n_ != 2) {
            return nullptr;
        }
        return std::make_unique<circle>(center_, radius_);
    }
private:
    int32_t n_ = 0;
```

```
    vertex center_; // центр круга
    double radius_; // радиус круга
};

struct  polyline_builder : poly_builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        vertices_.push_back(v);
        n_ += 1;
        return nullptr;
    }

    std::unique_ptr<figure> finish_it(const vertex& v) {
        vertices_.push_back(v);
        if (n_ < 2) {
            return nullptr;
        }
        return std::make_unique<polyline>(vertices_);
    }

private:
    int32_t n_ = 0;
    std::vector<vertex> vertices_; // вершины фигуры
};

struct  polygon_builder : poly_builder {
    std::unique_ptr<figure> add_vertex(const vertex& v) {
        vertices_.push_back(v);
        n_ += 1;
        return nullptr;
    }

    std::unique_ptr<figure> finish_it(const vertex& v) {
        vertices_.push_back(vertex{ vertices_[0].x, vertices_[0].y });
        if (n_ < 2) {
            return nullptr;
        }
        return std::make_unique<polygon>(vertices_);
    }

private:
    int32_t n_ = 0;
    std::vector<vertex> vertices_; // вершины фигуры
};

#endif //D_PAINTER_H
```

loader.h

```
#ifndef D_LOADER_H
#define D_LOADER_H

#include<vector>
#include<memory>

#include "figure.h"
#include "document.h"

struct loader {
    std::vector<std::unique_ptr<figure>> load(std::ifstream& is) {
        std::string figure_name;
        std::vector<std::unique_ptr<figure>> figures;
        while (is >> figure_name) {
            vertex v;
            if (figure_name == std::string("triangle")) {
```

```
    std::array<vertex, 3> vertices;
    for (int32_t i = 0; i < 3; ++i) {
        is >> v.x >> v.y;
        vertices[i] = v;
    }
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
    figures.emplace_back(std::make_unique<triangle>(vertices));
    (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);

}
if (figure_name == std::string("square")) {
    std::array<vertex, 4> vertices;
    for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
        is >> v.x >> v.y;
        vertices[i] = v;
    }
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
    figures.emplace_back(std::make_unique<square>(vertices));
    (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
}
else if (figure_name == std::string("rectangle")) {
    std::array<vertex, 4> vertices;
    for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
        is >> v.x >> v.y;
        vertices[i] = v;
    }
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
    figures.emplace_back(std::make_unique<rectangle>(vertices));
    (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
}
else if (figure_name == std::string("trapezoid")) {
    std::array<vertex, 4> vertices;
    for (int32_t i = 0; i < 4; ++i) {
        is >> v.x >> v.y;
        vertices[i] = v;
    }
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
    figures.emplace_back(std::make_unique<trapezoid>(vertices));
    (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
}
else if (figure_name == std::string("circle")) {
    vertex center;
    double radius;
    is >> v.x >> v.y >> radius;
        center = v;
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
    figures.emplace_back(std::make_unique<circle>(center, radius));
    (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
}
else if (figure_name == std::string("polyline")) {
    std::vector<vertex> vertices;
    int count_v;
    is >> count_v;
    for (int i = 0; i < count_v; ++i) {
        is >> v.x >> v.y;
        vertices.push_back(v);
    }
    struct color load_clr {};
    is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
```

```
            figures.emplace_back(std::make_unique<polyline>(vertices));
            (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
        }
        else if (figure_name == std::string("polygon")) {
            std::vector<vertex> vertices;
            int count_v;
            is >> count_v;
            for (int i = 0; i < count_v; ++i) {
                is >> v.x >> v.y;
                vertices.push_back(v);
            }
            struct color load_clr {};
            is >> load_clr.r >> load_clr.g >> load_clr.b;
            figures.emplace_back(std::make_unique<polygon>(vertices));
            (*figures[figures.size() - 1]).set_color(load_clr.r, load_clr.g, load_clr.b);
        }
    }
    return figures;
  }
  ~loader() = default; // Деструктор (Не нужен, но должен быть)
};

#endif //D_LOADER_H
```

main.cpp

```
#include <array>
#include <fstream>
#include <iostream>
#include <memory>
#include <vector>

#include "sdl.h"
#include "imgui.h"
#include "figure.h"
#include "triangle.h"
#include "painter.h"
#include "loader.h"
#include "document.h"

int main() {
  document document;
  color fgr_clr{};
  //std::unique_ptr<document> document;
  sdl::renderer renderer("Editor");
  bool quit = false;
  std::unique_ptr<builder> active_builder = nullptr;
  std::unique_ptr<poly_builder> active_poly_builder = nullptr;
  const int32_t file_name_length = 128;
  char file_name[file_name_length] = "";
  int32_t remove_id = 0;
  while (!quit) {
    renderer.set_color(0, 0, 0);
    renderer.clear();

    sdl::event event;

    while (sdl::event::poll(event)) {
      sdl::quit_event quit_event;
      sdl::mouse_button_event mouse_button_event;
      if (event.extract(quit_event)) {
        quit = true;
        break;
```

```
        }
        else if (event.extract(mouse_button_event)) {
            if (active_builder && mouse_button_event.button() == sdl::mouse_button_event::left &&
                mouse_button_event.type() == sdl::mouse_button_event::down) { //Если есть строитель и ЛКМ
                std::unique_ptr<figure> figure = //если в строителе достаточное количество вершин, будет фигура,
иначе nullptr
                    active_builder->add_vertex(vertex{ mouse_button_event.x(), mouse_button_event.y() }); //
добавляем вершины
                if (figure) {
                    //figures.emplace_back(std::move(figure)); //добавить полученный результат в вектор фигур
                    (*figure).set_color(fgr_clr.r, fgr_clr.g, fgr_clr.b);
                    document.add_fgrs(std::move(figure));
                    active_builder = nullptr;
                }
            }
            else if (active_poly_builder) {
                std::unique_ptr<figure> p_figure;
                if (mouse_button_event.button() == sdl::mouse_button_event::left &&
                    mouse_button_event.type() == sdl::mouse_button_event::down) { //Если есть строитель и ЛКМ
                    p_figure = active_poly_builder->add_vertex(vertex{ mouse_button_event.x(),
mouse_button_event.y() });  // В этом случае nullptr
                }
                else if (mouse_button_event.button() == sdl::mouse_button_event::right &&
                    mouse_button_event.type() == sdl::mouse_button_event::down) { //Если есть строитель и ПКМ
                    p_figure = active_poly_builder->finish_it(vertex{ mouse_button_event.x(),
mouse_button_event.y() }); // завершение поли-фигуры
                    if (p_figure) {
                        (*p_figure).set_color(fgr_clr.r, fgr_clr.g, fgr_clr.b);
                        document.add_fgrs(std::move(p_figure));
                        active_poly_builder = nullptr;
                    }
                }
            }
            else {
                if (mouse_button_event.button() == sdl::mouse_button_event::left &&
                    mouse_button_event.type() == sdl::mouse_button_event::down) {
                    for (int i = 0; i < document.figures.size(); ++i) {
                        if (document.figures[i]) {
                            if (document.figures[i]->erase_check(vertex{ mouse_button_event.x(),
mouse_button_event.y() })) {
                                if (i < document.figures.size()) {
                                    if (document.figures[i]) {
                                        document.rmv_fgrs(i);
                                    }
                                    //rmv_fgrs(figures.erase(figures.begin() + remove_id);
                                }
                            }
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }

    //for (const std::unique_ptr<figure>& figure : document->figures) {
        //figure->render(renderer);
    //}

    for (int i = 0; i < document.figures.size(); ++i) {
        if (document.figures[i]) {
            document.figures[i]->render(renderer);
        }
    }
```

```
ImGui::Begin("Menu");
if (ImGui::Button("New canvas")) {
    document.figures.clear();
    while (!document.commands.empty()) {
        document.commands.pop();
    };
}
ImGui::InputText("File name", file_name, file_name_length - 1);
if (ImGui::Button("Save")) {
    std::ofstream os(file_name);
    if (os) {
        for (const std::unique_ptr<figure>& figure : document.figures) {
            figure->save(os);
        }
    }
}
ImGui::SameLine();
if (ImGui::Button("Load")) {
    std::ifstream is(file_name);
    if (is) {
        loader loader;
        document.figures = loader.load(is);
    }
    while (!document.commands.empty()) {
        document.commands.pop();
    };
}
ImGui::InputInt("R", &fgr_clr.r);
ImGui::InputInt("G", &fgr_clr.g);
ImGui::InputInt("B", &fgr_clr.b);
if (ImGui::Button("Red")) {
    fgr_clr.set_color(255, 0, 0);
}
ImGui::SameLine();
if (ImGui::Button("Green")) {
    fgr_clr.set_color(0, 255, 0);
}
ImGui::SameLine();
if (ImGui::Button("Blue")) {
    fgr_clr.set_color(0, 0, 255);
}
if (ImGui::Button("Yellow")) {
    fgr_clr.set_color(255, 255, 0);
}
ImGui::SameLine();
if (ImGui::Button("Cyan")) {
    fgr_clr.set_color(0, 255, 255);
}
ImGui::SameLine();
if (ImGui::Button("Magenta")) {
    fgr_clr.set_color(255, 0, 255);
}
if (ImGui::Button("White")) {
    fgr_clr.set_color(255, 255, 255);
}
if (ImGui::Button("Triangle")) {
    active_builder = std::make_unique<triangle_builder>();
}
if (ImGui::Button("Square")) {
    active_builder = std::make_unique<square_builder>();
}
if (ImGui::Button("Rectangle")) {
    active_builder = std::make_unique<rectangle_builder>();
}
```

```
        if (ImGui::Button("Trapezoid")) {
            active_builder = std::make_unique<trapezoid_builder>();
        }
        if (ImGui::Button("Circle")) {
            active_builder = std::make_unique<circle_builder>();
        }
        if (ImGui::Button("Poly-Line")) {
            active_poly_builder = std::make_unique<polyline_builder>();
        }
        if (ImGui::Button("Polygon")) {
            active_poly_builder = std::make_unique<polygon_builder>();
        }
        ImGui::InputInt("Remove id", &remove_id);
        if (ImGui::Button("Remove")) {
            if (remove_id < document.figures.size()) {
                if (document.figures[remove_id]) {
                    document.rmv_fgrs(remove_id);
                }
                //rmv_fgrs(figures.erase(figures.begin() + remove_id);
            }
        }
        if (ImGui::Button("Undo")) {
            document.undo();
        }

        ImGui::End();

        renderer.present();
    }
}
```

Makefile

```
cmake_minimum_required(VERSION 3.0)

project(lab7)

set(CMAKE_CXX_STANDARD_REQUIRED YES)
set(CMAKE_CXX_STANDARD 17)

add_executable(lab7
  main.cpp
  sdl.cpp
  document.cpp
)

add_subdirectory(lib/SDL2/)
target_link_libraries(lab7 SDL2-static)
target_include_directories(lab7 PRIVATE ${SDL2_INCLUDE_DIR})

add_subdirectory(lib/imgui/)
target_include_directories(imgui PRIVATE lib/SDL2/include/)
target_link_libraries(lab7 imgui)
```

3. **Ссылка на репозиторий:**
   https://github.com/GitGood2000/oop_exercise_07

4. **Набор testcases:**

test.txt

```
square
358 60
```

311 167
418 214
465 107
255 0 0
rectangle
591 67
682 87
640 280
549 260
0 255 0
trapezoid
330 469
678 473
582 350
430 350
0 0 255

test2.txt
triangle
392 46
304 123
367 154
255 0 0
square
506 68
512 133
577 127
571 62
0 255 0
rectangle
687 45
620 137
695 191
762 99
0 0 255
trapezoid
344 274
461 269
418 208
383 209
255 255 0
polyline 14
581 205
686 256
764 363
729 483
560 539
423 530
365 460
350 350
306 292
336 190
427 155
437 83
503 24
560 21
0 255 255
polygon 7
632 262
700 309
715 372
682 379
598 323
565 263

632 262
255 0 255
circle
483 399 99.4636
255 255 255

test3.txt
circle
375 291 85.7263
255 255 255
circle
601 294 96.6747
255 255 255
square
339 253
409 254
408 324
338 323
0 0 255
square
562 291
621 244
668 303
609 350
0 0 255
triangle
464 385
421 458
526 464
255 0 0
polyline 8
298 491
357 523
424 539
503 546
571 537
622 501
682 452
707 405
255 0 0
trapezoid
307 200
443 177
404 133
330 144
0 255 255
trapezoid
574 154
705 206
690 150
625 126
0 255 255
rectangle
304 90
294 23
449 0
459 67
0 255 0
rectangle
487 62
489 8
627 10
625 64
0 255 0

rectangle
647 74
659 31
734 48
722 91
0 255 0
polygon 6
31 537
40 585
129 587
212 565
212 552
31 537
255 255 0
polygon 6
34 404
40 344
51 279
40 196
19 191
34 404
255 0 255

5. **Результаты выполнения тестов:**

Все фигуры из тестовых файлов успешно загружены и нарисованы правильно

6. **Объяснение результатов работы программы:**
   1) Создаётся чёрный экран - “Холст“
   2) Программа выполняет определённые действия в зависимости от нажатой кнопки:
      A) “New canvas“ - стирает все фигуры;
      B) “Save\Open“ - Сохраняет координаты вершин фигур в файл или создаёт фигуры по координатам из файла;
      C) “RGB“ - Изменение цвета линий для следующей нарисованной фигуры;
      D) “Triangle/Square/Rectangle/Trapezoid/Poly-Line/Polygon/Circle“ - Создаёт фигуру (Треугольник(базовое было дано вместе с GUI, Квадрат, Прямоугольник, Трапецию, Случайный Многоугольник, Ломаную Линию, Круг)), рисует её и добавляет её в вектор
      E) “Remove“ - Удаление фигуры по индексу
      F) “Undo“ - Отменяет последнее совершенное действие (Добавление или Удаление фигуры)

7. **Вывод:** 1) Ознакомились с проектированием и структурами классов в C++.и усвоили навык работы с ними; 2) Написана программа, производящая операции на графическом интерфейсе.