

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(ФГБОУ ВО «ВГТУ», ВГТУ)

Факультет информационных технологий и компьютерной безопасности

Кафедра автоматизированных и вычислительных систем

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»

---

Расчетно-пояснительная записка

Разработал студент	<hr/> <u>М. А. Романов</u>	
гр. бВМ-231	Подпись, дата	Инициалы, фамилия
Руководитель	<hr/> <u>А. А. Акинин</u>	
	Подпись, дата	Инициалы, фамилия
Нормоконтролер	<hr/> <u>А. А. Акинина</u>	
	Подпись, дата	Инициалы, фамилия
Защищена	<hr/> <u>Оценка</u>	
	Дата	

Воронеж 2025

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(ФГБОУ ВО «ВГТУ», ВГТУ)

Кафедра автоматизированных и вычислительных систем

---

ЗАДАНИЕ

на курсовой проект

по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»

---

Тема работы «Разработка класса “Книга” с пользовательским интерфейсом»

---

Студент группы бВМ-231, Романов Макар Антонович

---

Технические условия: Windows 11, 64-bit, intel i-5 core; QT Creator, QT 6.10.0

---

Содержание и объем работы: 30 страниц, 20 рисунков, 0 таблиц, 0 приложений

---

Срок защиты курсового проекта декабрь 2025

---

Руководитель А. А. Акинин

---

Подпись, дата Инициалы, фамилия

Задание принял студент М. А. Романов

---

Подпись, дата Инициалы, фамилия

## Замечания руководителя



## Содержание

Задание на курсовой проект	2
Замечания руководителя	3
Введение	6
1 Основы ООП на языке программирования C++	7
2 Реализация приложения	8
3 Результаты работы приложения	23
Заключение	31

## Введение

В рамках данной курсовой работы требуется разработать класс на языке C++ с консольным пользовательским интерфейсом. В классе должны быть реализованы конструктор по умолчанию, параметрический конструктор, конструктор копирования, деструктор и минимально необходимые методы `set (...), get (...), show (...)`. На основе разработанного класса необходимо создать массив экземпляров класса с возможностью добавления, удаления и редактирования элементов этого массива. Редактирование должно осуществляться не всех свойств экземпляра класса принудительно, а любого свойства по выбору пользователя. Класс “Книга”. Свойства: автор, название, издательство, год выпуска, количество страниц.

В качестве пользовательского интерфейса кроме редактирования выбранных свойств объекта реализовать: вывод список книг заданного автора; вывод списка книг, с количеством страниц меньше заданного; список книг, выпущенных после заданного года.

В главе с реализацией будут приведены скриншоты с кодом приложения, но для удобства проверки весь кодложен на Github, его можно найти по ссылке: [https://github.com/Makarr-ivt/book\\_manager](https://github.com/Makarr-ivt/book_manager)

# 1 Основы ООП на языке программирования C++

C++ является мультипарадигменным языком, но его центральным расширением по сравнению с С стали именно механизмы объектно-ориентированного программирования (ООП). ООП — это методология программирования, основанная на концепции «объектов», которые могут содержать данные (свойства, атрибуты) и код (методы, поведение).

В C++ реализация ООП базируется на четырех фундаментальных принципах:

- Инкапсуляция. Это механизм объединения данных и методов, работающих с этими данными, внутри единой структуры — класса. Инкапсуляция позволяет скрыть внутреннюю реализацию объекта от внешнего мира, предоставляя контролируемый интерфейс взаимодействия. В C++ это достигается с помощью модификаторов доступа (public, private, protected).
- Наследование. Это механизм, позволяющий создавать новые классы на основе существующих классов. Наследники автоматически получают свойства и методы базового класса и могут добавлять свои собственные или переопределять существующие. Это способствует повторному использованию кода.
- Полиморфизм. Этот принцип предлагает использовать в одном месте объекты разных классов, имеющих общее базовое определение.
- Абстракция. Это процесс выделения значимых характеристик объекта и отбрасывания несущественных деталей. В C++ абстракция реализуется через использование классов, абстрактных базовых классов и интерфейсов, что позволяет работать с сущностями на более высоком концептуальном уровне.

## 2 Реализация приложения

В нашем приложении требуется создать только класс “Книга”. Класс должен включать в себя следующие свойства:

- author — ФИО автора книги;
- title — название книги;
- publisher — имя издательства, напечатавшего книгу;
- year — год издания;
- pages — количество страниц в книге.

Первые три свойства сделаем типа `std::string`, а год издания и количество страниц целочисленным типом `int`. В соответствии с принципом инкапсуляции, все свойства находятся под модификатором `private`. Получить или изменить их значения можно будет с помощью соответствующих методов: геттеров и сеттеров. Так для каждого свойства мы создаем 2 метода подобного вида:

```
void setAuthor(const string& a);
```

```
string getAuthor() const;
```

Заметим, что все геттеры имеют модификатор `const`. Он обозначает, что данные методы не изменяют состояние объекта. Для свойств строкового типа в сеттерах аргумент имеет тип `const string&`, то есть константную ссылку на строку вместо простого `string`. Это сделано для эффективного использования памяти программы, избежания чрезмерного копирования строк.

Кроме сеттеров и геттеров нам потребуется константный метод void show() const для вывода информации об объекте. Также не забываем про конструкторы и деструктор. Конструктор — это метод, который вызывается при создании объекта. Он передает необходимые данные свойствам объекта, а также может выполнять дополнительную логику, если потребуется. Конструкторы бывают разных типов:

- Конструктор по умолчанию. Это конструктор без аргументов, который позволяет создать объект с предустановленными значениями свойств.
- Параметрический конструктор. Позволяет при создании объекта указать конкретные значения свойств. Можно перегрузить этот конструктор, чтобы можно было задать объект по разному набору параметров.
- Конструктор копирования. Принимает в качестве аргумента ссылку на другой объект того же класса и создает объект, повторяющий все свойства исходного.

Деструктор – это метод, который вызывается при удалении объекта из памяти программы. Часто используется деструктор по умолчанию, который сам эффективно очищает память. Но также деструктор позволяет реализовать дополнительную логику.

Для создания класса “Книга” создадим отдельный заголовочный файл Book.h, в котором объявим свойства и методы класса. В файле Book.cpp реализуем все методы. Код заголовочного файла на рисунке 1, код Book.cpp на рисунке 2, рассмотрим его подробнее. На 3 строке кода конструктор по умолчанию, на 5 параметрический конструктор, на 8 конструктор копирования, деструктор на 12 строке обозначается тильдой (~) и не имеет реализации. Это значит, что в программе используется деструктор по умолчанию. На строках 14 –18 сеттеры, на 20 – 24 геттеры. В конце реализован метод show.

---

```

1 #pragma once
2 #include <string>
3 #include <iostream>
4
5 using namespace std;
6
7 ▼ class Book {
8 private:
9     string author;
10    string title;
11    string publisher;
12    int year;
13    int pages;
14
15 public:
16    Book();
17    Book(const string& a, const string& t, const string& p, int y, int pg);
18    Book(const Book& other);
19
20    ~Book();
21
22    void setAuthor(const string& a);
23    void setTitle(const string& t);
24    void setPublisher(const string& p);
25    void setYear(int y);
26    void setPages(int pg);
27
28    string getAuthor() const;
29    string getTitle() const;
30    string getPublisher() const;
31    int getYear() const;
32    int getPages() const;
33
34    void show() const;
35
36};

```

---

Рисунок 1 – код заголовочного файла Book.h

---

```

1 #include "Book.h"
2
3 Book::Book() : author(""), title(""), publisher(""), year(0), pages(0) {}
4
5 Book::Book(const string& a, const string& t, const string& p, int y, int pg)
6     : author(a), title(t), publisher(p), year(y), pages(pg) {}
7
8 Book::Book(const Book& other)
9     : author(other.author), title(other.title),
10       publisher(other.publisher), year(other.year), pages(other.pages) {}
11
12 Book::~Book() {}
13
14 void Book::setAuthor(const string& a) { author = a; }
15 void Book::setTitle(const string& t) { title = t; }
16 void Book::setPublisher(const string& p) { publisher = p; }
17 void Book::setYear(int y) { year = y; }
18 void Book::setPages(int pg) { pages = pg; }
19
20 string Book::getAuthor() const { return author; }
21 string Book::getTitle() const { return title; }
22 string Book::getPublisher() const { return publisher; }
23 int Book::getYear() const { return year; }
24 int Book::getPages() const { return pages; }
25
26 ▼ void Book::show() const {
27     cout << "Автор: " << author << "\n"
28     << "Название: " << title << "\n"
29     << "Издательство: " << publisher << "\n"
30     << "Год: " << year << "\n"
31     << "Страниц: " << pages << "\n"
32     << "-----\n";
33 }
34

```

---

Рисунок 2 – код исполняемого файла Book.cpp

Мы получили класс, который написан в двух файлах на 34 и 36 строки с учетом пустых. Он содержит всю необходимую логику, чтобы использовать его в программе. Класс простой и хорошо читается, его можно будет легко редактировать или расширять в будущем. Теперь приступим к реализации пользовательского интерфейса, где будем использовать объекты нашего класса.

Нам требуется создать массив объектов класса Book и выполнять над массивом действия. Можно было бы создавать этот массив сразу в главной функции main(), и дописать несколько функций, которые принимали бы ссылку на этот массив и изменяли его. Или сделать массив глобальным объектом, доступным для изменения в любой части программы. Однако более грамотным решением будет создать новый класс BookManager. У него будет одно свойство: массив объектов класса Book. Также этот класс будет содержать все методы для взаимодействия с объектами этого массива. Такой подход позволит держать весь интерфейс в одном месте, что удобно для возможного будущего расширения приложения.

В классе BookManager мы реализуем методы для базовых действий с книгами: создание, удаление, редактирование выбранного свойства, вывод всех книг в массиве. Кроме того, в соответствии с заданием реализуем методы, которые позволяют выводить книги по имени автора, по году издания и по количеству страниц. Главным методом класса будет метод run(), содержащий основное меню приложения с выбором действия.

Кроме того, в процессе разработки было принято решение выделить 3 утилитных метода: clearInput() для очистки буфера ввода, pauseAndClear() для ожидания действия пользователя и последующей очистки терминала, inputInt() для ввода целого числа с проверкой на корректность и ограничениями.

Правильным решением было бы выделить эти методы в третий утилитный класс, потому что потенциально они могли бы использоваться в других местах приложения при расширении. Однако в рамках данной курсовой работы оставим эти методы внутри класса BookManager, при необходимости перенести их в новый класс не составит труда. Все методы класса кроме run() сделаны приватными, так как вызываются внутри класса. Мы не объявляем конструкторы и деструкторы, при компиляции будут созданы конструктор и деструктор по умолчанию, которых в нашем случае достаточно. Класс объявлен в заголовочном файле BookManager.h, код на рисунке 3.

---

```
1 #pragma once
2 #include "Book.h"
3 #include <vector>
4 #include <climits> // Для INT_MIN и INT_MAX
5
6 ▼ class BookManager {
7     private:
8         vector<Book> books;
9         void clearInput() const;
10        void pauseAndClear() const;
11        int inputInt(const string& prompt, int min = INT_MIN, int max = INT_MAX) const;
12
13        void addBook();
14        void deleteBook();
15        void editBook();
16        void showAllBooks() const;
17
18        void showBooksByAuthor() const;
19        void showBooksByPages() const;
20        void showBooksAfterYear() const;
21     public:
22
23         void run();
24     };
25
```

Рисунок 3 – Код файла BookManager.h, объявление класса

Реализация методов не содержит особенно сложной логики или каких-либо продвинутых функций C++. Для добавления и удаления объектов массива используются стандартные методы вектора `emplace_back()` и `erase()`. с помощью базовых методов `cin.clear()` и `cin.ignore()`, для очистки терминала используем `system("cls")`, так как приложение рассчитано на терминал Shell. Ввод числовых значений происходит через `cin >>`, ввод строковых значений — через `getline()`. Доступ к свойствам объектов класса `Book` происходит через геттеры и сеттеры, которые мы реализовали ранее. Вывод информации о каждой книге также реализован нами в классе `Book`. В остальном при реализации методов используются стандартные конструкции языка: условные операторы, циклы, `switch-case` и т.д. Все методы реализованы в файле `BookManager.cpp`, код представлен на рисунках 4 – 11.

```

1 #include "BookManager.h"
2 #include <iostream>
3 #include <limits> // для numeric_limits<streamsize>::max()
4 #include <cstdlib> // для system("cls")
5 #include <string>
6
7 using namespace std;
8
9 ▶ void BookManager::clearInput() const {
10    cin.clear();
11    cin.ignore(numeric_limits<streamsize>::max(), '\n');
12 }
13
14 // Пауза с ожиданием нажатия клавиши и очистка экрана
15 ▶ void BookManager::pauseAndClear() const {
16    cout << "\nНажмите Enter для продолжения...";
17    clearInput();
18    system("cls");
19 }
20
21 // ввод целого числа с проверкой
22 ▶ int BookManager::inputInt(const string& prompt, int min, int max) const {
23    int value;
24    bool isValid = false;
25
26    do {
27        cout << prompt;
28        if (cin >> value) {
29            if (value >= min && value <= max) {
30                isValid = true;
31            } else {
32                cout << "Ошибка: число должно быть в диапазоне от "
33                << min << " до " << max << "!\n";
34            }
35        } else {
36            cout << "Ошибка: введите корректное целое число!\n";
37        }
38        clearInput();
39    } while (!isValid);
40
41    return value;
42 }
43

```

Рисунок 4 – файл BookManager.cpp, реализация методов clearInput(),  
pauseAndClear(), InputInt()

```
43
44     void BookManager::addBook() {
45         string author, title, publisher;
46         int year, pages;
47
48         cout << "Введите автора: ";
49         getline(cin, author);
50
51         cout << "Введите название: ";
52         getline(cin, title);
53
54         cout << "Введите издательство: ";
55         getline(cin, publisher);
56
57         year = inputInt("Введите год издания: ", 0, 3000);
58
59         pages = inputInt("Введите количество страниц: ", 1, 10000);
60
61         books.emplace_back(author, title, publisher, year, pages);
62         cout << "\nКнига добавлена успешно!\n";
63     }
64
65     void BookManager::deleteBook() {
66         if (books.empty()) {
67             cout << "Список книг пуст!\n";
68             pauseAndClear();
69             return;
70         }
71
72         showAllBooks();
73         int index = inputInt("\nВведите номер книги для удаления (1-"
74                                | to_string(books.size()) + "): ",
75                                1, books.size());
76
77         books.erase(books.begin() + index - 1);
78         cout << "Книга удалена успешно!\n";
79     }
80 }
```

Рисунок 5 – Реализация методов addBook() и deleteBook() класса BookManager

```
80
81 ▼ void BookManager::editBook() {
82     ▼ if (books.empty()) {
83         cout << "Список книг пуст!\n";
84         pauseAndClear();
85         return;
86     }
87
88     showAllBooks();
89     int index = inputInt("\nВведите номер книги для редактирования (1-" +
90                         "до " + to_string(books.size()) + "): ",
91                         1, books.size());
92
93     Book& book = books[index - 1];
94     int choice;
95
96     do {
97         cout << "\n==== РЕДАКТИРОВАНИЕ КНИГИ ====\n";
98         cout << "Текущая информация о книге:\n";
99         book.show();
100
101        cout << "\nЧто вы хотите изменить?\n"
102            << "1. Автора\n"
103            << "2. Название\n"
104            << "3. Издательство\n"
105            << "4. Год издания\n"
106            << "5. Количество страниц\n"
107            << "6. Вернуться в меню\n"
108            << "Выберите опцию: ";
109        cin >> choice;
110        clearInput();
111
112        string strValue;
113        int intValue;
114
115        switch (choice) {
116            case 1:
```

Рисунок 6 – Первая часть метода BookManager.editBook()

```

112     string strValue;
113     int intValue;
114
115     switch (choice) {
116         case 1:
117             cout << "Текущий автор: " << book.getAuthor() << "\n";
118             cout << "Введите нового автора: ";
119             getline(cin, strValue);
120             book.setAuthor(strValue);
121             cout << "Автор изменен успешно!\n";
122             break;
123         case 2:
124             cout << "Текущее название: " << book.getTitle() << "\n";
125             cout << "Введите новое название: ";
126             getline(cin, strValue);
127             book.setTitle(strValue);
128             cout << "Название изменено успешно!\n";
129             break;
130         case 3:
131             cout << "Текущее издательство: " << book.getPublisher() << "\n";
132             cout << "Введите новое издательство: ";
133             getline(cin, strValue);
134             book.setPublisher(strValue);
135             cout << "Издательство изменено успешно!\n";
136             break;
137         case 4:
138             cout << "Текущий год издания: " << book.getYear() << "\n";
139             intValue = inputInt("Введите новый год издания: ", 0, 3000);
140             book.setYear(intValue);
141             cout << "Год изменен успешно!\n";
142             break;
143         case 5:
144             cout << "Текущее количество страниц: " << book.getPages() << "\n";
145             intValue = inputInt("Введите новое количество страниц: ", 1, 10000);
146             cout << "Количество страниц изменено успешно!\n";
147             break;
148         case 6:
149             return;
150         default:
151             cout << "Неверный выбор! Попробуйте снова.\n";
152         }
153         pauseAndClear();
154     } while (choice != 6);
155 }
156

```

Рисунок 7 – Вторая часть метода BookManager.editBook(), цикл и switch-case

```

156
157 ▼ void BookManager::showAllBooks() const {
158     ▼ if (books.empty()) {
159         cout << "Список книг пуст!\n";
160         return;
161     }
162
163     cout << "\n== СПИСОК ВСЕХ КНИГ ==\n";
164     cout << "Всего книг: " << books.size() << "\n\n";
165     ▼ for (size_t i = 0; i < books.size(); ++i) {
166         cout << "Книга #" << i + 1 << ":\n";
167         books[i].show();
168     }
169 }
170
171 ▼ void BookManager::showBooksByAuthor() const {
172     ▼ if (books.empty()) {
173         cout << "Список книг пуст!\n";
174         return;
175     }
176
177     string author;
178     cout << "Введите автора для поиска: ";
179     getline(cin, author);
180
181     cout << "\n== КНИГИ АВТОРА: " << author << " ==\n";
182     int count = 0;
183
184     ▼ for (const auto& book : books) {
185         ▼ if (book.getAuthor() == author.) {
186             book.show();
187             count++;
188         }
189     }
190
191     ▼ if (!count) {
192         cout << "Книги данного автора не найдены.\n";
193     } else {
194         cout << "Найдено книг: " << count << "\n";
195     }
196 }
197

```

Рисунок 8 – Реализация методов BookManager.showAllBooks() и BookManager.showBooksByAuthor()

```
198 ▼ void BookManager::showBooksByPages() const {
199     ▼ if (books.empty()) {
200         cout << "Список книг пуст!\n";
201         return;
202     }
203
204     int maxPages = inputInt("Введите максимальное количество страниц: ", 1, 10000);
205
206     ▼ if (maxPages <= 0) {
207         cout << "Неверное количество страниц!\n";
208         return;
209     }
210
211     cout << "\n==== КНИГИ С КОЛИЧЕСТВОМ СТРАНИЦ МЕНЕЕ " << maxPages << " ===\n";
212     int count = 0;
213
214     ▼ for (const auto& book : books) {
215         ▼ if (book.getPages() < maxPages) {
216             book.show();
217             count++;
218         }
219     }
220
221     ▼ if (!count) {
222         cout << "Книги с указанным количеством страниц не найдены.\n";
223     } else {
224         cout << "Найдено книг: " << count << "\n";
225     }
226 }
227
```

Рисунок 9 – Реализация метода BookManager.showBooksByPages()

```
227
228 ▼ void BookManager::showBooksAfterYear() const {
229     ▼ if (books.empty()) {
230         | cout << "Список книг пуст!\n";
231         | return;
232     }
233
234     int minYear;
235     cout << "Введите минимальный год издания: ";
236     cin >> minYear;
237     clearInput();
238
239     cout << "\n==== КНИГИ, ИЗДАННЫЕ ПОСЛЕ " << minYear << " ГОДА ===\n";
240     int count = 0;
241
242     ▼ for (const auto& book : books) {
243         ▼ if (book.getYear() > minYear) {
244             | book.show();
245             | count++;
246         }
247     }
248
249     ▼ if (!count) {
250         | cout << "Книги, изданные после указанного года, не найдены.\n";
251     } else {
252         | cout << "Найдено книг: " << count << "\n";
253     }
254 }
255
```

Рисунок 10 – Реализация метода BookManager.showBooksAfterYear()

```
255
256     void BookManager::run() {
257         int choice;
258
259     do {
260         cout << "\n==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ===\n"
261             << "1. Добавить книгу\n"
262             << "2. Удалить книгу\n"
263             << "3. Редактировать книгу\n"
264             << "4. Показать все книги\n"
265             << "5. Найти книги по автору\n"
266             << "6. Найти книги по количеству страниц\n"
267             << "7. Найти книги по году издания\n"
268             << "8. Выход\n"
269             << "=====\\n"
270             << "Выберите опцию (1-8): ";
271
272         choice = inputInt("Выберите опцию (1-8): ", 1, 8);
273
274     switch (choice) {
275         case 1:
276             addBook();
277             pauseAndClear();
278             break;
279         case 2:
280             deleteBook();
281             pauseAndClear();
282             break;
283         case 3:
284             editBook();
285             pauseAndClear();
286             break;
287         case 4:
288             showAllBooks();
289             pauseAndClear();
290             break;
291         case 5:
292             showBooksByAuthor();
293             pauseAndClear();
294             break;
295         case 6:
296             showBooksByPages();
297             pauseAndClear();
298             break;
299         case 7:
300             showBooksAfterYear();
301             pauseAndClear();
302             break;
303         case 8:
304             cout << "\\nВыход из программы...\n";
305             break;
306     }
307 } while (choice != 8);
308
309 }
```

Рисунок 11 – Конец файла BookManager.cpp, метод run()

Последняя и самая простая часть приложения — функция main(), которая не содержит никакой логики и является только точкой входа в программу. В ней создается объект класса BookManager и запускается метод run(), больше ничего. Код файла main.cpp представлен на рисунке 12.

```
1 #include "BookManager.h"
2
3 int main() {
4     system("chcp 65001"); // русский язык для терминала
5
6     BookManager manager;
7     manager.run();
8
9     return 0;
10}
11|
```

Рисунок 12 – Файл main.cpp

### 3 Результаты работы приложения

Программа готова. Примеры работы представлены на рисунках 13 – 20.

Кроме скриншотов, в репозитории Github находится .zip архив с записью экрана на 3 минуты, которая демонстрирует работу приложения.

```
Active code page: 65001

==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ====
1. Добавить книгу
2. Удалить книгу
3. Редактировать книгу
4. Показать все книги
5. Найти книги по автору
6. Найти книги по количеству страниц
7. Найти книги по году издания
8. Выход
=====
Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 1
Введите автора: Маркес
Введите название: 100 лет одиночества
Введите издательство: АСТ
Введите год издания: 2025
Введите количество страниц: 543

Книга добавлена успешно!
Нажмите Enter для продолжения...■
```

Рисунок 13 – Работа программы, создание книги

==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ===

1. Добавить книгу
  2. Удалить книгу
  3. Редактировать книгу
  4. Показать все книги
  5. Найти книги по автору
  6. Найти книги по количеству страниц
  7. Найти книги по году издания
  8. Выход
- =====

Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 1

Введите автора: Харуки Мураками

Введите название: Мужчины без женщин

Введите издательство: Эксмо

Введите год издания: 2025

Введите количество страниц: буквы вместо цифр

Ошибка: введите корректное целое число!

Введите количество страниц: 316

Книга добавлена успешно!

Нажмите Enter для продолжения... █

Рисунок 14 – Работа программы, создание книги с проверкой обработки ввода

Страниц: 316

-----

Книга #3:

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Мухи

Издательство: АСТ

Год: 2023

Страниц: 93

-----

Книга #4:

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Затворники Альтоны

Издательство: АСТ

Год: 2023

Страниц: 193

-----

Введите номер книги для редактирования (1-4): 4

==== РЕДАКТИРОВАНИЕ КНИГИ ===

Текущая информация о книге:

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Затворники Альтоны

Издательство: АСТ

Год: 2023

Страниц: 193

-----

Что вы хотите изменить?

1. Автора
2. Название
3. Издательство
4. Год издания
5. Количество страниц
6. Вернуться в меню

Выберите опцию: 3

Текущее издательство: АСТ

Введите новое издательство: Эксмо

Издательство изменено успешно!

Нажмите Enter для продолжения... ■

Рисунок 15 – Работа программы, редактирование издательства

**Книга #1:**

Автор: Маркес

Название: 100 лет одиночества

Издательство: АСТ

Год: 2025

Страниц: 543

-----  
**Книга #2:**

Автор: Харуки Мураками

Название: Мужчины без женщин

Издательство: Эксмо

Год: 2025

Страниц: 316

-----  
**Книга #3:**

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Мухи

Издательство: АСТ

Год: 2023

Страниц: 93

-----  
**Книга #4:**

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Затворники Альтоны

Издательство: Эксмо

Год: 2023

Страниц: 193

-----  
**Книга #5:**

Автор: Артур Шопенгауэр

Название: Мир как воля и представление том 2

Издательство: Академический проект

Год: 2019

Страниц: 567

-----  
Ведите номер книги для удаления (1-5): 1

Книга удалена успешно!

Нажмите Enter для продолжения... █

Рисунок 16 – Работа программы, удаление книги

- 4. Показать все книги
  - 5. Найти книги по автору
  - 6. Найти книги по количеству страниц
  - 7. Найти книги по году издания
  - 8. Выход
- 

Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 4

== СПИСОК ВСЕХ КНИГ ==

Всего книг: 4

Книга #1:

Автор: Харуки Мураками  
Название: Мужчины без женщин  
Издательство: Эксмо  
Год: 2025  
Страниц: 316

---

Книга #2:

Автор: Жан Поль Сартр  
Название: Мухи  
Издательство: АСТ  
Год: 2023  
Страниц: 93

---

Книга #3:

Автор: Жан Поль Сартр  
Название: Затворники Альтоны  
Издательство: Эксмо  
Год: 2023  
Страниц: 193

---

Книга #4:

Автор: Артур Шопенгауэр  
Название: Мир как воля и представление том 2  
Издательство: Академический проект  
Год: 2019  
Страниц: 567

---

Нажмите Enter для продолжения... █

Рисунок 17 – Работа программы, вывод списка книг без удаленной книги

==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ===

1. Добавить книгу
2. Удалить книгу
3. Редактировать книгу
4. Показать все книги
5. Найти книги по автору
6. Найти книги по количеству страниц
7. Найти книги по году издания
8. Выход

=====

Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 5

Введите автора для поиска: Жан Поль Сартр

==== КНИГИ АВТОРА: Жан Поль Сартр ===

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Мухи

Издательство: АСТ

Год: 2023

Страниц: 93

-----

Автор: Жан Поль Сартр

Название: Затворники Альтоны

Издательство: Эксмо

Год: 2023

Страниц: 193

-----

Найдено книг: 2

Нажмите Enter для продолжения... ■

Рисунок 18 – Работа программы, поиск по автору

==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ===

1. Добавить книгу
  2. Удалить книгу
  3. Редактировать книгу
  4. Показать все книги
  5. Найти книги по автору
  6. Найти книги по количеству страниц
  7. Найти книги по году издания
  8. Выход
- =====

Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 6

Введите максимальное количество страниц: 350

==== КНИГИ С КОЛИЧЕСТВОМ СТРАНИЦ МЕНЕЕ 350 ===

Автор: Харуки Мураками  
Название: Мужчины без женщин  
Издательство: Эксмо  
Год: 2025  
Страниц: 316

-----

Автор: Жан Поль Сартр  
Название: Мухи  
Издательство: АСТ  
Год: 2023  
Страниц: 93

-----

Автор: Жан Поль Сартр  
Название: Затворники Альтоны  
Издательство: Эксмо  
Год: 2023  
Страниц: 193

-----

Найдено книг: 3

Нажмите Enter для продолжения... █

Рисунок 19 – Работа программы, поиск по количеству страниц

==== МЕНЕДЖЕР КНИГ ===

1. Добавить книгу
2. Удалить книгу
3. Редактировать книгу
4. Показать все книги
5. Найти книги по автору
6. Найти книги по количеству страниц
7. Найти книги по году издания
8. Выход

=====

Выберите опцию (1-8): Выберите опцию (1-8): 7

Введите минимальный год издания: 2024

==== КНИГИ, ИЗДАННЫЕ ПОСЛЕ 2024 ГОДА ===

Автор: Харуки Мураками

Название: Мужчины без женщин

Издательство: Эксмо

Год: 2025

Страниц: 316

-----  
Найдено книг: 1

Нажмите Enter для продолжения... █

Рисунок 20 – Работа программы, поиск по году издания

## Заключение

В результате выполнения задания были разработаны 2 класса для работы с книгами. Библиотека позволяет создавать, редактировать и удалять экземпляры книги с информацией об авторе, названии, издательстве, количестве страниц. Реализована возможность вывода информации о книгах, поиск по имени автора, количеству страниц, году издательства. Приложение спроектировано так, чтобы его было просто поддерживать и расширять.

Выполнение задания для ознакомительной практики позволило продемонстрировать навыки владения языком C++, знания парадигмы ООП, умения создавать рабочие консольные приложения.