*Звіт з лабораторної роботи*

*За курсом “Інформатика та Програмування”*

*Студентки групи ПА-18-2*

*Тімофєєвої Марії*

*Кафедра комп’ютерних технологій, ДНУ*

1. Постановка задачі:

Скласти об’єктно-орієнтовану програму на мові C++, яка в діалоговому режимі керує графічними об’єктами, що відображаються на екрані дисплею. По натисненню клавіши F1 програма виводить на екран коротку підказку по усіх наявних командах/клавішах; наприклад: як створити об’єкт, як зрушити з місця, як перейти до «наступного» об’єкту тощо. Програма повинна підтримувати такі загальні елементи поведінки графічних об’єктів:

1. Активізація/візуалізація графічного об’єкту за вибором користувача.
2. Переміщення зі слідом/без.
3. Відновлення початкового стану об’єкту.
4. Зміна кольору.
5. Зміна стану видимий/невидимий.
6. Агрегація, тобто утворення нових об’єктів з вже створених. При агрегації об’єктів забезпечити можливість агрегації агрегатів. Програма повинна надати користувачеві можливість зберігати поточну конфігурацію програми у вказаний користувачем текстовий файл на диску і завантажувати поточну конфігурацію програми із вказаного користувачем текстового файлу на диску.



