Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

высшего образования

**«Пермский национальный** **исследовательский политехнический университет»**

Электротехнический факультет

Кафедра «Информационные технологии и автоматизированные системы»

направление подготовки: 09.03.01– «Информатика и вычислительная техника»

**Лабораторная работа**

**по дисциплине**

**«Информатика»**

**на тему**

**«Определение способа монетизации при разработке компьютерной игры. Описание процесса при помощи диаграмм, с использованием нотации IDEF0»**

Выполнил студент гр. ИВТ-23-1б

Бакин Владислав Артемович

Проверил:

доц. каф. ИТАС

Полякова Ольга Андреевна

Яруллин Денис Владимирович

(оценка) (подпись)

(дата)

г. Пермь, 2024

# 1 Вариант задания

Лабораторная работа - Бинарные деревья, вариант 5

Тип информационного поля char. Найти высоту дерева.

# 2.1 Код программы

### Заголовочные файлы

#ifndef BINARYTREE\_H  
#define BINARYTREE\_H  
  
#include <iostream>  
#include <cmath>  
#include <vector>  
#include <QtWidgets>  
  
class Node  
{  
public:  
 char key; // ключ. Тип данных дан в варианте  
 Node\* ptrToParent; // указатель на родительский узел  
 Node\* ptrToLeft; // указатель на дочерний левый узел  
 Node\* ptrToRight; // указатель на дочерний правый узел  
 double x, y; // координаты того, где будет находится узел на сцене. Объявлен тип double, но по итогу при работе автоматически переводились в целые  
 int posInSubTree; // вспомагательная нумерация узлов в строке для определения координат  
 int level; // уровень узла в глубину  
  
  
public:  
 Node();  
 Node(char key);  
};  
  
class BinaryTree  
{  
private:  
 Node \*ptrToTop = nullptr; // указатель на корневой узел дерева  
  
public:  
 // Геттеры:  
 Node\* getTop(); // возвращает указатель на корневой узел  
 char getMax(); // возвращает макисмальное значение в дереве  
 char getMin(); // возвращает минимальное значение в дереве  
 int getHeight(Node\* root); // возвращает высоту от узла с ключом key  
 std::vector<double> getCoords(char key); // возвращает координаты узла с ключом key  
 std::vector<double> getCoordsOfParent(char key); // возвращает координаты родительского узла от узла с ключом key  
  
 // Генерация дерева  
 void insert(char key); // вставка узла в базовое дерево поиска  
 void insertToPBBT(int startIndex, int endIndex, std::vector<char>& roots, BinaryTree& tree); // вставка узла в идеально сбалансированное  
 BinaryTree regenerateToPBBT(); // чтобы получить из базового дерева поиска, идеально сбалансированное дерево  
  
 // Проверки:  
 bool isEmpty(); // пустое ли дерево  
 bool isInTree(char key); // есть ли в дереве узел с ключом key  
 bool hasParent(char key); // если ли у узла с ключом key родительски узел  
  
 // Обходы:  
 std::vector<char> getAllElementsOfTree(); // обход и добавление всех узлов в вектор  
 void traverseAndAddToVector(Node\* root, std::vector<char>& result);  
  
 void coordCalculation(Node\* root); // вычисление координат для каждого узла  
};  
  
#endif // BINARYTREE\_H

#ifndef BINARYTREEGENERATOR\_H  
#define BINARYTREEGENERATOR\_H  
  
#include <QMainWindow>  
#include <QDebug>  
#include <QGraphicsTextItem>  
#include <vector>  
  
#include "binarytree.h"  
  
QT\_BEGIN\_NAMESPACE  
namespace Ui { class BinaryTreeGenerator; }  
QT\_END\_NAMESPACE  
  
class BinaryTreeGenerator : public QMainWindow  
{  
 Q\_OBJECT  
  
public:  
 BinaryTreeGenerator(QWidget \*parent = nullptr);  
 ~BinaryTreeGenerator();  
  
 void traverseAndPrint(Node\* root, BinaryTree& tree); // вывод дерева  
  
public slots:  
 void addNode(); // добавление узла  
 void traverseAndPrintBase(); // сигнал вывода дерева поиска (базового)  
 void traverseAndPrintPBBT(); // сигнал вывода идеально сбалансированного дерева  
 void printMaxNode(); // вывод максимального значения в дереве  
 void printMinNode(); // вывод минимального значения в дереве  
 void printHeights(); // вывод высоты дерева  
  
private:  
 BinaryTree tree; // Дерево поиска  
 BinaryTree PBBT; // Идеально сбалансированное дерево  
  
 Ui::BinaryTreeGenerator \*ui;  
 QGraphicsView \*graphicsView;  
 QGraphicsScene \*scene;  
};  
#endif // BINARYTREEGENERATOR\_H

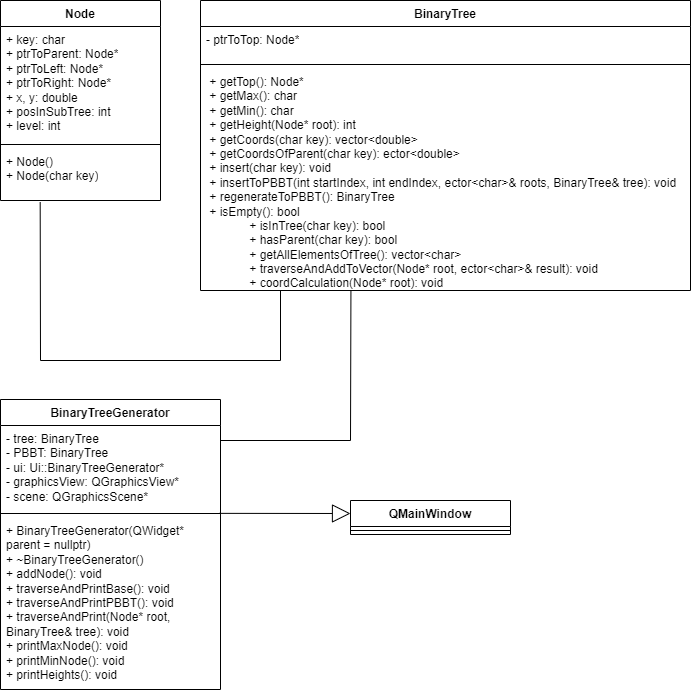
### Исходные файлы

#include "binarytree.h"  
  
Node::Node()  
{  
 key = ' ';  
 ptrToParent = nullptr;  
 ptrToLeft = nullptr;  
 ptrToRight = nullptr;  
 x = 0.0;  
 y = 0.0;  
 posInSubTree = 0;  
 level = 0;  
}  
  
Node::Node(char key)  
{  
 this->key = key;  
 ptrToParent = nullptr;  
 ptrToLeft = nullptr;  
 ptrToRight = nullptr;  
 x = 0.0;  
 y = 0.0;  
 posInSubTree = 0;  
 level = 0;  
}  
  
  
Node\* BinaryTree::getTop()  
{  
 return ptrToTop;  
}  
  
char BinaryTree::getMax()  
{  
 std::vector<char> allElements = getAllElementsOfTree();  
 return \*max\_element(allElements.begin(), allElements.end());  
}  
  
char BinaryTree::getMin()  
{  
 std::vector<char> allElements = getAllElementsOfTree();  
 return \*min\_element(allElements.begin(), allElements.end());  
}  
  
int BinaryTree::getHeight(Node\* root)  
{  
 if (root == nullptr)  
 {  
 return 0; // Высота пустого дерева равна 0  
 }  
 else  
 {  
 // Рекурсивно находим высоту для левого и правого поддеревьев  
 int leftHeight = getHeight(root->ptrToLeft);  
 int rightHeight = getHeight(root->ptrToRight);  
  
 // Высота дерева - максимальная высота из левого и правого поддеревьев, плюс 1 (текущий уровень)  
 return std::max(leftHeight, rightHeight) + 1;  
 }  
}  
  
std::vector<double> BinaryTree::getCoords(char key)  
{  
 std::vector<double> returnValue;  
 Node \*root = ptrToTop;  
 while (root != nullptr)  
 {  
 if (root->key == key) // нашли нужный узел  
 {  
 returnValue.push\_back(root->x);  
 returnValue.push\_back(root->y);  
 return returnValue;  
 }  
 else if (key < root->key) // если ключ меньше, идем в левое поддерево  
 {  
 root = root->ptrToLeft;  
 }  
 else // если больше, то в правое  
 {  
 root = root->ptrToRight;  
 }  
 }  
 return returnValue;  
}  
  
std::vector<double> BinaryTree::getCoordsOfParent(char key)  
{  
 std::vector<double> returnValue;  
 Node \*root = ptrToTop;  
 while (root != nullptr)  
 {  
 if (root->key == key)  
 {  
 returnValue.push\_back(root->ptrToParent->x);  
 returnValue.push\_back(root->ptrToParent->y);  
 return returnValue;  
 }  
 else if (key < root->key)  
 {  
 root = root->ptrToLeft;  
 }  
 else  
 {  
 root = root->ptrToRight;  
 }  
 }  
 return returnValue;  
}  
  
void BinaryTree::insert(char key)  
{  
 if (ptrToTop == nullptr) // если это первый узел в дереве  
 {  
 ptrToTop = new Node;  
 ptrToTop->key = key;  
 ptrToTop->ptrToLeft = nullptr;  
 ptrToTop->ptrToRight = nullptr;  
 ptrToTop->ptrToParent = nullptr;  
 ptrToTop->x = 0.0;  
 ptrToTop->y = 0.0;  
 ptrToTop->posInSubTree = 1;  
 ptrToTop->level = 1;  
 }  
 else  
 {  
 Node\* root = ptrToTop;  
 while (root != nullptr)  
 {  
 if (key < root->key) // учитываем условие дерева поиска  
 {  
 if (root->ptrToLeft == nullptr) // если свободное добавляем  
 {  
 Node\* newRoot = new Node;  
 newRoot->key = key;  
 newRoot->ptrToLeft = nullptr;  
 newRoot->ptrToRight = nullptr;  
 newRoot->ptrToParent = root;  
 newRoot->posInSubTree = root->posInSubTree \* 2 - 1;  
 newRoot->level = root->level + 1;  
 root->ptrToLeft = newRoot;  
  
 return;  
 }  
 else  
 {  
 root = root->ptrToLeft; // двигаемся дальше вправо  
 }  
 }  
 else if (key > root->key) // учитываем условие дерева поиска  
 {  
 if (root->ptrToRight == nullptr) // если свободное добавляем  
 {  
 Node\* newRoot = new Node;  
 newRoot->key = key;  
 newRoot->ptrToLeft = nullptr;  
 newRoot->ptrToRight = nullptr;  
 newRoot->ptrToParent = root;  
 if (root == ptrToTop)  
 {  
 newRoot->posInSubTree = 1;  
 }  
 else  
 {  
 newRoot->posInSubTree = root->posInSubTree \* 2;  
 }  
 newRoot->level = root->level + 1;  
 root->ptrToRight = newRoot;  
  
 return;  
 }  
 else  
 {  
 root = root->ptrToRight; // двигаемся дальше влево  
 }  
 }  
 else  
 {  
 // Значения в дереве уникальны  
 std::cout << "Бинарное дерево уже имеет узел с ключом " << key << "." << std::endl;  
 std::cout << "Элемент не добавлен в дерево." << std::endl;  
 return;  
 }  
 }  
 }  
}  
  
void BinaryTree::insertToPBBT(int startIndex, int endIndex, std::vector<char>& roots, BinaryTree& tree)  
{  
 if (startIndex <= endIndex)  
 {  
 int midIndex = (startIndex + endIndex) / 2;  
  
 // Вставляем узел в дерево PBBT  
 tree.insert(roots[midIndex]);  
  
 // Рекурсивно вызываем для левой и правой половин диапазона  
 insertToPBBT(startIndex, midIndex - 1, roots, tree);  
 insertToPBBT(midIndex + 1, endIndex, roots, tree);  
 }  
}  
  
BinaryTree BinaryTree::regenerateToPBBT()  
{  
 // На основе базового дерева поиска создаем идеально сбалансированное (используя вектор всех элементов дерева)  
 BinaryTree PBBT;  
 std::vector<char> allRoots = getAllElementsOfTree();  
 sort(allRoots.begin(), allRoots.end());  
 insertToPBBT(0, allRoots.size() - 1, allRoots, PBBT);  
 return PBBT;  
}  
  
bool BinaryTree::isEmpty()  
{  
 return ptrToTop == nullptr;  
}  
  
bool BinaryTree::isInTree(char key)  
{  
 Node \*root = ptrToTop;  
 while (root != nullptr)  
 {  
 if (root->key == key)  
 {  
 return true;  
 }  
 else if (key < root->key)  
 {  
 root = root->ptrToLeft;  
 }  
 else  
 {  
 root = root->ptrToRight;  
 }  
 }  
 return false;  
}  
  
bool BinaryTree::hasParent(char key)  
{  
 if (isInTree(key) && ptrToTop->key != key)  
 {  
 return true;  
 }  
 return false;  
}  
  
std::vector<char> BinaryTree::getAllElementsOfTree()  
{  
 // Получаем все элементы дерева в вектор  
 std::vector<char> result;  
 traverseAndAddToVector(ptrToTop, result);  
 return result;  
}  
  
void BinaryTree::traverseAndAddToVector(Node\* root, std::vector<char>& result)  
{  
 if (root != nullptr)  
 {  
 traverseAndAddToVector(root->ptrToLeft, result);  
 result.push\_back(root->key);  
 traverseAndAddToVector(root->ptrToRight, result);  
 }  
}  
  
void BinaryTree::coordCalculation(Node\* root)  
{ // Алгоритм работает не идеально, но вывести дерево на небольшое кол-во узлов позволяет  
 int height = getHeight(ptrToTop);  
 int width = 64 \* height + 96 \* height;  
 if (root != nullptr)  
 {  
 coordCalculation(root->ptrToLeft);  
 if (root == ptrToTop)  
 {  
 root->x = 0.0;  
 root->y = 0.0;  
 }  
 else if (root->key > ptrToTop->key)  
 {  
 root->x = width / root->level \* root->posInSubTree;  
 root->y = (root->level - 1) \* 100;  
 }  
 else if (root->key < ptrToTop->key)  
 {  
 root->x = -width + width / root->level \* root->posInSubTree;  
 root->y = (root->level - 1) \* 100;  
 }  
  
 qDebug() << root->key << " " << root->x << " " << root->y;  
 coordCalculation(root->ptrToRight);  
 }  
}

#include "binarytreegenerator.h"  
#include "ui\_binarytreegenerator.h"  
  
BinaryTreeGenerator::BinaryTreeGenerator(QWidget \*parent)  
 : QMainWindow(parent)  
 , ui(new Ui::BinaryTreeGenerator)  
{  
 ui->setupUi(this);  
  
 graphicsView = ui->graphicsView;  
 scene = new QGraphicsScene;  
 graphicsView->setScene(scene);  
  
 connect(ui->addNodeBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::addNode);  
 connect(ui->printTreeBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::traverseAndPrintBase);  
 connect(ui->printPBBTBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::traverseAndPrintPBBT);  
 connect(ui->printMaxBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::printMaxNode);  
 connect(ui->printMinBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::printMinNode);  
 connect(ui->printHeightsBtn, &QPushButton::clicked, this, &BinaryTreeGenerator::printHeights);  
}  
  
BinaryTreeGenerator::~BinaryTreeGenerator()  
{  
 delete ui;  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::addNode() {  
 // Считываем имя узла  
 QString nodeName = ui->addNodeLine->text();  
 if (nodeName.isEmpty())  
 return; // защита от пустого имени узла  
 std::string node = nodeName.toStdString();  
  
 tree.insert(node[0]); // добавляем узел в дерево  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::traverseAndPrintBase()  
{  
 scene->clear(); // очищаем сцену  
 tree.coordCalculation(tree.getTop()); // вычисляем координаты  
 if (tree.isEmpty())  
 {  
 qDebug() << "Tree is empty";  
 return;  
 }  
 Node\* root = tree.getTop();  
 traverseAndPrint(root, tree); // выводим дерево  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::traverseAndPrintPBBT()  
{  
 scene->clear(); // очищаем сцену  
 PBBT = tree.regenerateToPBBT(); // на основе базового дерева поиска делаем идеально сбалансированное  
 PBBT.coordCalculation(PBBT.getTop()); // вычисляем координаты  
 if (PBBT.isEmpty())  
 {  
 qDebug() << "PBBT is empty!";  
 return;  
 }  
 Node\* root = PBBT.getTop();  
 traverseAndPrint(root, PBBT); // выводим дерево  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::traverseAndPrint(Node\* root, BinaryTree& tree)  
{  
 if (root != nullptr)  
 {  
 // Рекурсивно обходим левое поддерево  
 traverseAndPrint(root->ptrToLeft, tree);  
  
 // "Рисуем" узел  
 QString node = QString::fromLatin1(&(root->key), 1);  
 QGraphicsEllipseItem \*ellipse = scene->addEllipse(root->x, root->y, 64, 64, QPen(Qt::black), QBrush(Qt::lightGray));  
 QGraphicsTextItem \*textItem = scene->addText(node);  
 textItem->setPos(ellipse->boundingRect().center().x() - textItem->boundingRect().width() / 2,  
 ellipse->boundingRect().center().y() - textItem->boundingRect().height() / 2);  
  
 // Проверяем, не пусто ли дерево и существует ли родитель у текущего узла  
 if (!tree.isEmpty() && tree.hasParent(root->key) && root->ptrToParent != nullptr)  
 {  
 // Берем координаты  
 double parentX = root->ptrToParent->x;  
 double parentY = root->ptrToParent->y;  
 double currentNodeX = root->x;  
 double currentNodeY = root->y;  
  
 // Найдем центры эллипсов  
 QPointF parentCenter(parentX + 32, parentY + 32);  
 QPointF currentNodeCenter(currentNodeX + 32, currentNodeY + 32);  
  
 // Создаем линию между центрами эллипсов  
 scene->addLine(parentCenter.x(), parentCenter.y(), currentNodeCenter.x(), currentNodeCenter.y(), QPen(Qt::black));  
 }  
 ui->graphicsView->update();  
  
 // Рекурсивно обходим правое поддерево  
 traverseAndPrint(root->ptrToRight, tree);  
 }  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::printMaxNode()  
{  
 char node = tree.getMax(); // Получаем максимаьный элемент дерева  
 QString maxNode = QString::fromLatin1(&node, 1); // переводим его в QString  
 ui->maxValueLabel->setText(maxNode); // и выводим на экран  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::printMinNode()  
{  
 char node = tree.getMin(); // Получаем минимальный элемент дерева  
 QString minNode = QString::fromLatin1(&node, 1); // переводим его в QString  
 ui->minValueLabel->setText(minNode); // и выводим на экран  
}  
  
void BinaryTreeGenerator::printHeights()  
{  
 int treeHeight = tree.getHeight(tree.getTop()); // получаем высоту дерева поиска (базового)  
 int PBBTHeight = PBBT.getHeight(PBBT.getTop()); // получаем высоту идеально сбалансированного дерева  
 ui->heightsValueLabel->setText("Base: " + QString::number(treeHeight) + "\nPBBT: " + QString::number(PBBTHeight)); // вывод  
}

#include "binarytreegenerator.h"  
  
#include <QApplication>  
  
int main(int argc, char \*argv[])  
{  
 QApplication a(argc, argv);  
 BinaryTreeGenerator w;  
 w.resize(1920, 1080);  
 w.show();  
 return a.exec();  
}

# 2.2 UML



# 3 Демонстрация работы

https://www.youtube.com/watch?v=fY4VGkqCBEY

https://github.com/Meidori/PSTU\_Labs\_2023/assets/86147868/c13b535d-e5df-4090-a2aa-622fc825795b