

پروژه نهایی برنامه سازی پیشرفته فاز دوم

استاد: مهندس نرگس السادات بطحائیان

محمدرضا حيدرنيا - 9912358018

1400پاییز

شرح پروژه

در فاز دوم باید حداقل یک کلاس با خاصیت ارث بری و چندریختی تعریف میکردیم.

در این برنامه دو کلاس دارو و آمپول تعریف کردم که از کلاس وسایل پزشکی ارث می برند.

ساختار برنامه

منطق بازی به این صورت است که پزشک در ابتدا تعدادی سکه دارد که با استفاده از آن دارو و آمپول تهیه میکند و بیماران را درمان میکند.

اگر درمان موفقیت آمیز باشد پزشک سکه دریافت میکند (برای خرید های بعدی) و در غیر اینصورت سکه ایی دریافت نمیکند.

كلاس هاى اضافه شده

: device

کلاس pill :

Class pill: public device

در ایــن کــلاس؛ توابــع buy و use و get_name بــه ارث رسیده و پیاده سازی شده است.

Void pill::buy(doctor&, int)

قیمت دارو ها ۵ سکه است و آرگومان دوم نشان دهنده تعداد درخواستی دارو است.بعد از خرید بسه متغییر استاتیک count_pill

Bool pill::use(doctor&)

در اینجا اگر پزشک xp کافی داشته باشد از دارو استفاده میکنیم. و مقدار دارو ها را یک عدد کاهش میدهیم.

Int pill::get_count()

تعداد دارو های موجود را بر میگرداند.

String pill::get_name()

اسم را برمیگرداند.

: ampoule

Class ampoule: public device

در این کلاس؛ توابع buy و use و get_name به ارث رسیده و پیاده سازی شده است.

Void ampoule::buy(doctor&, int)

قیمت هر آمپول ۱۰ سکه است و آرگومان دوم نشان دهنده تعداد درخواستی آمپول است.بعد از خرید به متغییر استاتیک count_ampoule

Bool ampoule::use(doctor&)

در اینجا اگر پزشک xp کافی داشته باشد از آمپول استفاده میکنیم. و مقدار آمپول ها را یک عدد کاهش میدهیم.

Int ampoule::get_count()

تعداد آمپول های موجود را برمیگرداند.

String ampoule::get_name()

اسم را برمیگرداند.

در تابع main کدهایی برای تست برنامه کامنت شده اند.

محمدرضاحيدرنيا - ٩٩١٢٣۵٨٠١٨

پاییز ۱۴۰۰