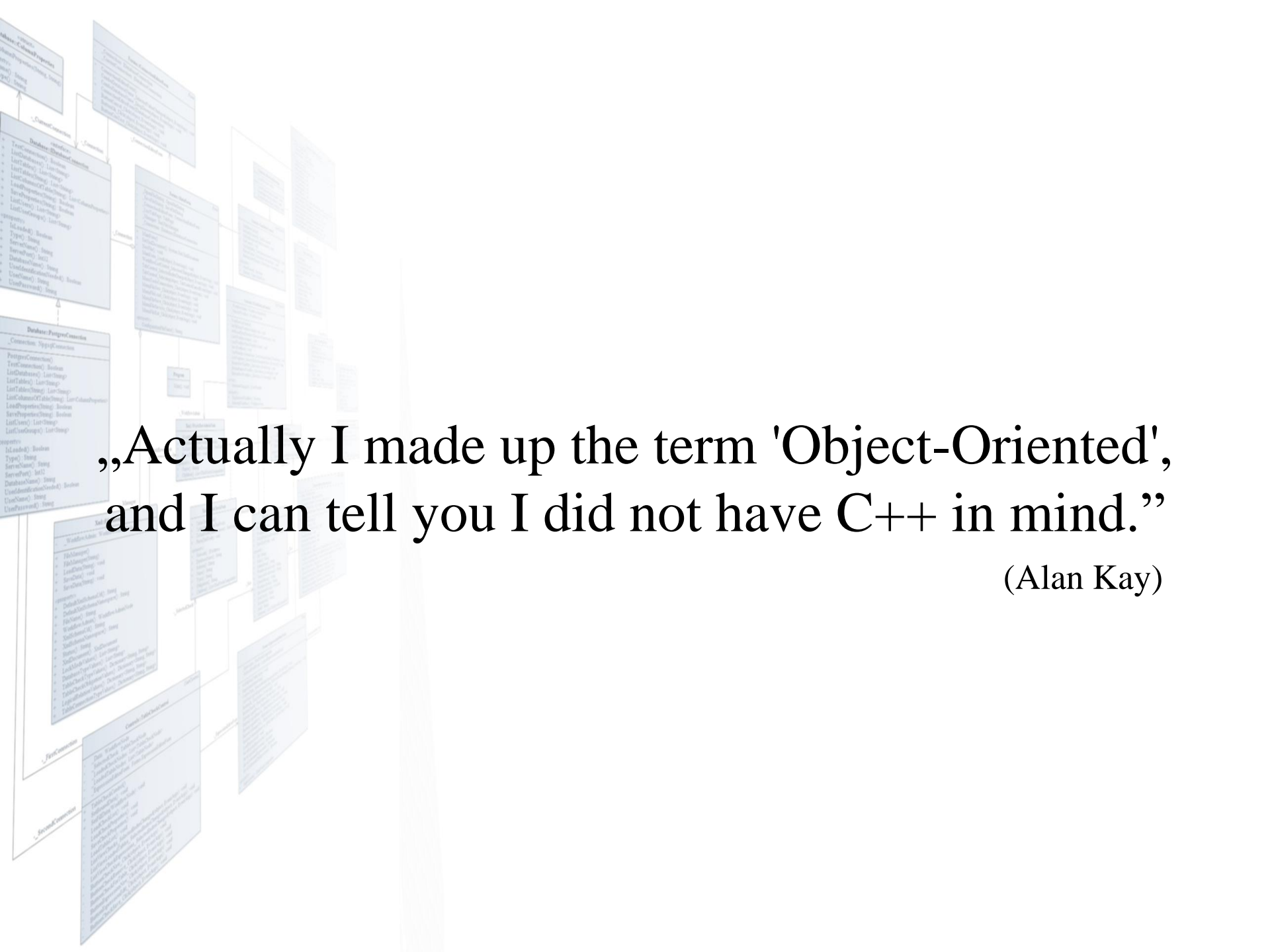

Subject to Confirmation



„Actually I made up the term 'Object-Oriented',
and I can tell you I did not have C++ in mind.”

(Alan Kay)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Procedurális programozás

- A procedurális programozási paradigma összetett alkalmazások esetén számos korlátozást tartalmaz:
 - a program nem tagolható kellő mértékben (csak alprogramok adottak)
 - az adatok élettartama nem eléggé testre szabható (vannak lokális és globális változók)
 - a vezérlés egy helyre (főprogram) összpontosul
 - a feladat módosítása utóhatásokkal rendelkezhet
- Pl. amennyiben módosítjuk egy alprogramban az adatok reprezentációjának módját, az hatással lehet az összes, vele kapcsolatban álló alprogramra

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Procedurális programozás

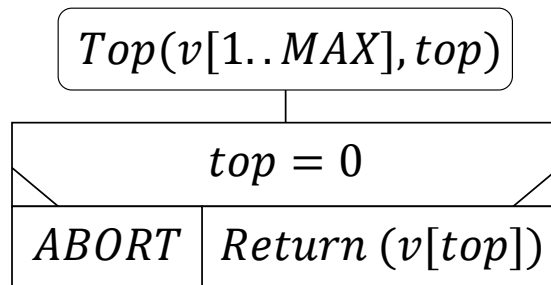
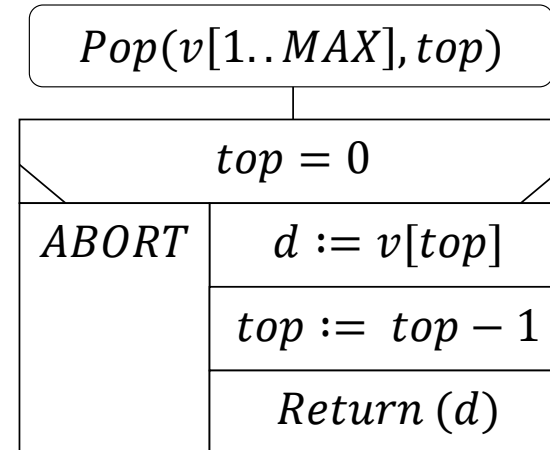
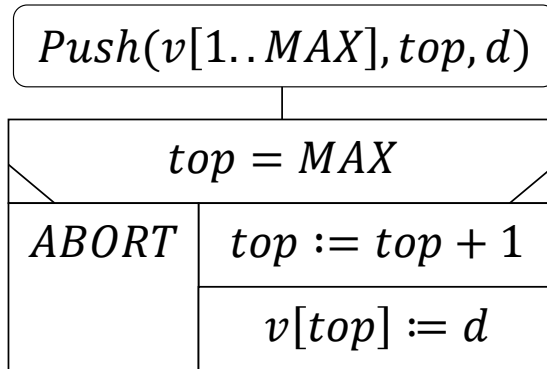
Feladat: Valósítsuk meg a verem (**Stack**) adatszerkezetet aritmetikai reprezentáció mellett. Lehesse elemet behelyezni (**push**), kivenni (**pop**), lekérdezni a tetőelemet (**top**), üres-e (**isEmpty**)

- a verem absztrakt adattípusa
 $S = (D^n, \{Push, Pop, Top, IsEmpty\})$, ahol
 - $Push: S \times D \rightarrow S$
 - $Pop: S \rightarrow S \times D$
 - $Top: S \rightarrow D$
 - $IsEmpty: S \rightarrow \mathbb{L}$
- aritmetikai reprezentáció esetén egy vektor (**v**) és tetőelem index (**top**) biztosítja a vermet

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Procedurális programozás

- a verem műveletei aritmetikai reprezentációval:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Procedurális programozás

Megvalósítás:

```
void push(vector<int> v, int top, int d) {  
    if (top == v.size())  
        throw STACK_FULL; // hibajelzés (kivétel)  
  
    top = top + 1; // művelet végrehajtása  
    v[top] = d;  
}  
  
int top(vector<int> v, int top) {  
    if (top == 0)  
        throw STACK_FULL;  
    return v[top];  
}
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Procedurális programozás

Megvalósítás:

...

```
int main()
```

```
{
```

```
    vector<int> v;
```

```
    int top = 0; // verem létrehozása (2 lépésben)
```

```
    ...
```

```
    push(v, top, d); // elem behelyezése
```

```
    ...
```

```
    cout << top(v, top); // tetőelem lekérdezése
```

```
    ...
```

```
}
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kialakulása

- Megoldások:
 - *a felelősség továbbadása*
 - *programegységeket* alakítunk ki, amely rendelkeznek saját adataikkal és műveleteikkel, ezeket egységbe zárjuk, megvalósításukat elrejtjük
 - a feladat megoldását a programegységek együttműködésével, *kommunikációjával* valósítjuk meg
 - *a reprezentáció és a belső működés elrejtése*
 - a külvilág (többi programegység) előtt elrejtjük a működést, beleértve az adatok kezelésének módját
 - a belső módosítások így nem befolyásolják a kommunikációt

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektum

- *Objektumnak (object)* nevezzük a feladat egy adott tárgyköréért felelős programegységet, amely tartalmazza a tárgykör megvalósításához szükséges adatokat, valamint műveleteket
 - az objektum működése során saját adatait manipulálja, műveleteit futtatja és kommunikál a többi objektummal
 - pl.: egy téglalap
 - adatai: szélessége és magassága
 - műveletei: területkiszámítás, méretváltoztatás
 - pl.: egy verem adatszerkezet
 - adatai: elemek tartalmazó tömb és a felhasznált méret
 - műveletei: push, pop, top

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektum

- Az objektumok *életciklussal* rendelkeznek: létrejönnek (a konstruktorral), működést hajtanak végre (további műveletekkel), majd megsemmisülnek (a destruktorral)
- Az objektumok *állapottal* (state) rendelkeznek, ahol az állapot adatértékeinek összessége
 - két objektum állapota ugyanaz, ha értékeik megegyeznek (ettől függetlenül az objektumok különbözőek)
 - az állapot valamilyen *esemény* (műveletvégzés, kommunikáció) hatására változhat meg
- A program teljes állapotát a benne lévő objektumok összesített állapota adja meg

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektum-orientált program

- *Objektum-orientátnak* nevezzük azt a programot, amelyet egymással kommunikáló objektumok összessége alkot
 - minden adat egy objektumhoz tartozik, és minden algoritmus egy objektumhoz rendelt tevékenység, nincsenek globális adatok, vagy globális algoritmusok
 - a program így kellő tagoltságot kap az objektumok mentén
 - az adatok élettartama összekapcsolható az objektum élettartamával
 - a módosítások általában az objektum belsejében véghezvihetők, ami nem befolyásolja a többi objektumot, így nem szükséges jelentősen átalakítani a programot

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektum-orientált program

- Az objektum-orientáltság öt alaptényezője:
 - *absztrakció*: az objektum reprezentációs szintjének megválasztása
 - *enkapszuláció*: az adatok és alprogramok egységbe zárása, a belső megvalósítás elrejtése
 - *nyílt rekurzió*: az objektum mindig látja saját magát, eléri műveleteit és adatait
 - *öröklődés*: az objektum tulajdonságainak átruházása más objektumokra
 - *polimorfizmus és dinamikus kötés*: a műveletek futási időben történő működéshez kötése, a viselkedés átdefiniálása

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztály

- Az objektumok viselkedési mintáját az *osztály* tartalmazza, az osztályból *példányosíthatjuk* az objektumokat
 - tehát az osztály az objektum típusa
 - speciális osztályoknak tekinthetők a
 - *rekordok* (*record*, *structure*), amelyek általában metódusok nélküli, egyszerűsített osztályok, adattárolási céllal
 - *felsorolási típusok* (*enumeration*), amelyek csak értékkel rendelkeznek
- Az osztályban tárolt adatokat *attribútumoknak*, vagy *mezőknek* (*field*), az általa elvégezhető műveleteket *metódusoknak* (*method*) nevezzük, ezek alkotják az osztály *tagjait* (*member*)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Láthatóság

- Az osztály tagjainak szabályozhatjuk a láthatóságát, a kívülről látható (*public*) részét *felületnek*, vagy *interfésznek*, a kívülről rejtett (*private*) részét *implementációnak* nevezzük
 - a metódusok megvalósítása az implementáció része, tehát más osztályok számára a működés mindig ismeretlen
 - az osztály mezői is az implementáció része, ezért minden mező rejtett (kivéve rekordok esetén)
 - a mezőkhöz hozzáférést *lekérdező* (*getter*), illetve *beállító* (*setter*) műveletekkel engedélyezhetünk
- Az osztályokat minden nyelv más formában valósítja meg, de az általános jellemzőket megtartja

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Osztályok C++-ban

- A C++ programozási nyelv támogatja az objektumorientált programozást, noha alapvetően procedurális
 - a program indítási pontja (**main** függvény) mindig procedurális

- A C++ osztály szerkezete:

```
class/struct <osztálynév>
```

```
{
```

```
public/private:
```

```
    <típus> <mezőnév>;
```

```
    ...
```

```
    <típus> <metódusnév> ([ <paraméterek> ]) { ... }
```

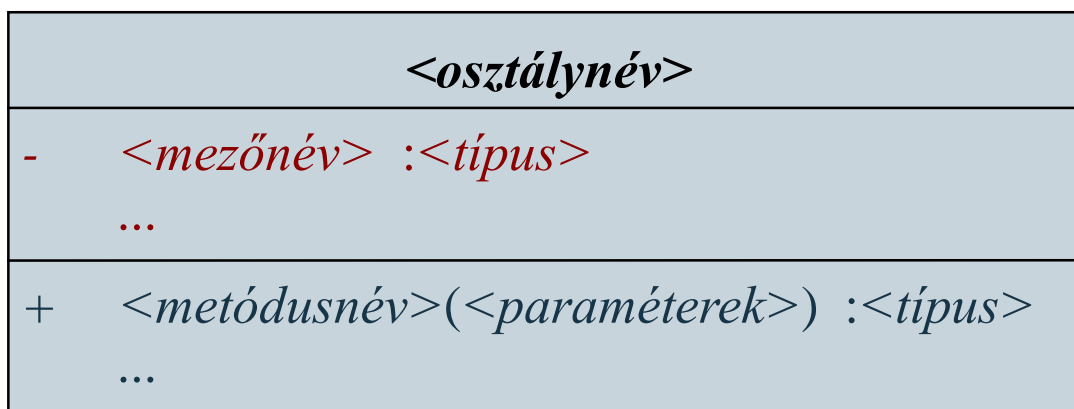
```
    ...
```

```
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram

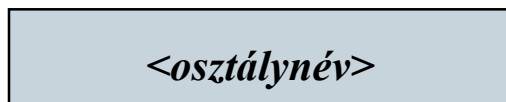
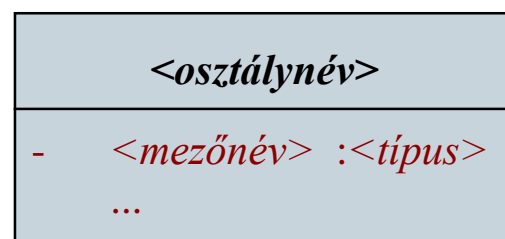
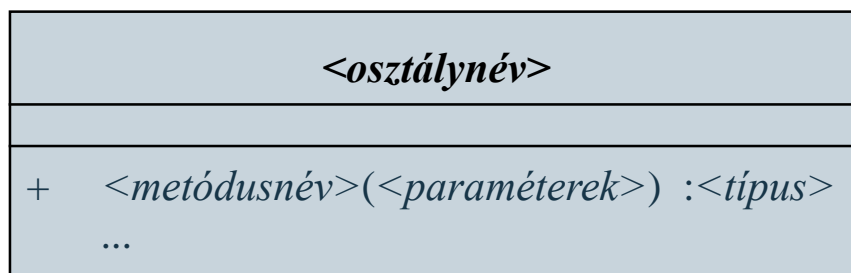
- Az *UML osztálydiagram* (*class diagram*) a programban szereplő osztályok szerkezetét, illetve kapcsolatait definiálja
 - az osztálynak megadjuk a nevét, valamint mezőinek és metódusainak halmazát (típusokkal, paraméterekkel)
 - megadjuk a tagok láthatóságát látható (+), illetve rejtett (–) jelölésekkel



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram

- Az osztálydiagram egyszerűsíthető
 - elhagyhatjuk attribútumait, metódusait, vagy minden tagját



- tagjainak szintaxisát is egyszerűsíthetjük (pl. paraméterek, visszatérési típus elhagyása)
- Felsorolási típusoknál csak a felvehető értékeket adjuk meg (láthatóság nélkül)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram

Feladat: Valósítsuk meg a téglalap (**Rectangle**) osztályt, amely utólag átméretezhető, és le lehet kérdezni a területét és kerületét.

- a téglalapnak a feladat alapján elég a méreteit letárolni (**_height**, **_width**), amelyek egész számok lesznek
- ezeket a későbbiekben lekérdezhetjük (**getWidth()**, **getHeight()**), vagy felülírhatjuk (**setWidth(int)**, **setHeight(int)**)
- lehetőséget adunk a terület, illetve került lekérdezésére (**area()**, **perimeter()**)
- lehetőséget adunk a téglalap létrehozására a méretek alapján (**Rectangle(int, int)**)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram

Tervezés:

Rectangle	
-	<code>_width :int</code>
-	<code>_height :int</code>
+	<code>Rectangle(int, int)</code>
+	<code>area() :int</code>
+	<code>perimeter() :int</code>
+	<code>getWidth() :int</code>
+	<code>getHeight() :int</code>
+	<code>setWidth(int) :void</code>
+	<code>setHeight(int) :void</code>

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram

Megvalósítás:

```
class Rectangle // téglalap típusa
{
private:
    int _width; // szélesség
    int _height; // magasság

public: // látható rész
    Rectangle(int w, int h) { ... }
    // 2 paraméteres konstruktor művelet
    int area(); // téglalap területe
    int perimeter(); // téglalap kerülete
    ...
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

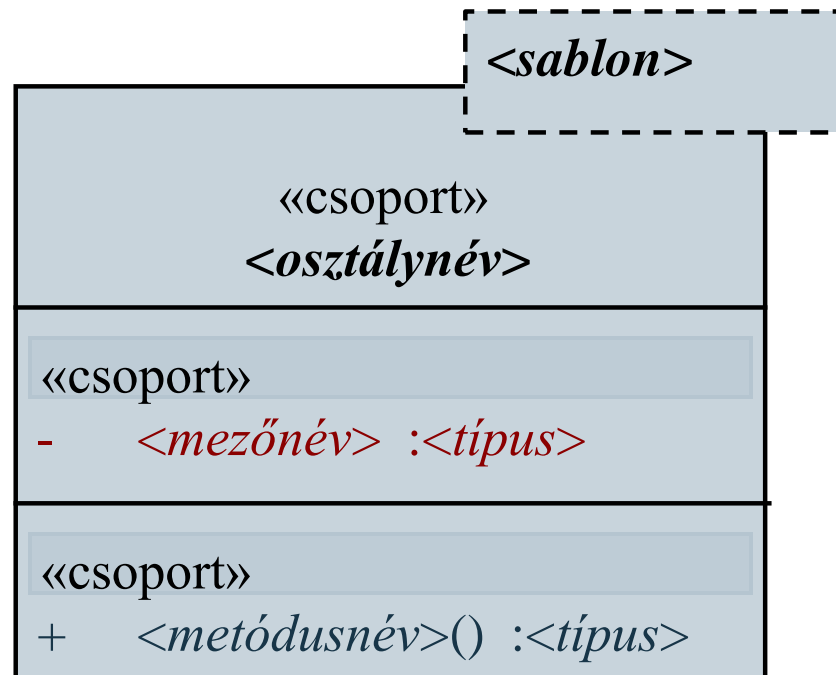
- Az osztálydiagram számos kiegészítést tartalmazhat
 - feltételeket (invariánst) szabhatunk a mezőkre, metódusokra a {...} jelzéssel
 - speciálisan a lekérdező műveleteket a **{query}** jelzéssel jelölhetjük
 - jelölhetünk kezdőértéket a mezőkre (amelyet a konstruktor állít be)

<osztálynév>	
-	<mezőnév> :<típus> = <kezdőérték> {<feltétel>}
+	<metódusnév>() :<típus> {query}

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

- adhatunk sablont a típusnak
- további tulajdonságokat jelölhetjük, illetve csoportba foglalásokat végezhetünk a <<...>> jelzéssel



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

Feladat: Valósítsuk meg a téglalap (**Rectangle**) osztályt, amely utólag átméretezhető, és le lehet kérdezni a területét és kerületét.

- a téglalap méretei nem lehetnek negatívak, ezt mind a mezőknél, mint a paramétereknél megadhatjuk feltételként (a paraméternek jelöljük a nevét)
 - az implementációban is biztosítanunk kell a feltételek ellenőrzését
- a terület és kerület műveletek csak lekérdező műveletek, ezt jelölhetjük a tervben és a megvalósításban (**const**)
- a lekérdező, illetve beállító műveleteket külön csoportokba sorolhatjuk

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

Tervezés:

Rectangle
<ul style="list-style-type: none">- <code>_width :int { _width > 0 }</code>- <code>_height :int { _height > 0 }</code>
<ul style="list-style-type: none">+ <code>Rectangle(w : int, h : int) { w > 0, h > 0 }</code>+ <code>area() :int {query}</code>+ <code>perimeter() :int {query}</code>
«getter»
<ul style="list-style-type: none">+ <code>getWidth() :int {query}</code>+ <code>getHeight() :int {query}</code>
«setter»
<ul style="list-style-type: none">+ <code>setWidth(w : int) :void { w > 0 }</code>+ <code>setHeight(h : int) :void { h > 0 }</code>

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

Megvalósítás:

```
class Rectangle
```

```
{
```

```
...
```

```
public:
```

```
    Rectangle(double w, double h)
```

```
    {
```

```
        if (w < 0) ... // feltétel ellenőrzése
```

```
        ...
```

```
    }
```

```
    double area() const; // konstans művelet
```

```
    double perimeter() const;
```

```
    ...
```

```
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

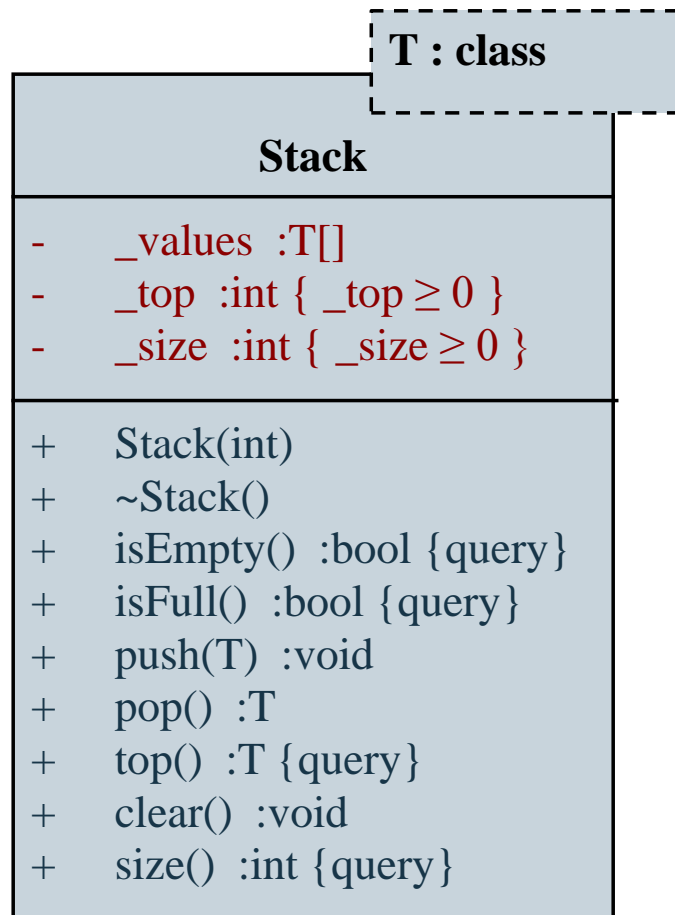
Feladat: Valósítsuk meg a verem (**Stack**) adatszerkezetet aritmetikai reprezentáció mellett. Lehesse elemet behelyezni (**push**), kivenni (**pop**), kitörölni a teljes vermet (**clear**), lekérdezni a tetőelemet (**top**), üres-e (**isEmpty**), illetve tele van-e a verem (**isFull**), valamint mi az aktuális mérete (**size**).

- a vermet sablonos segítségével valósítjuk meg, így eltároljuk az adott típusú elemek tömbjét (**_values**), valamint az elemek számát (**_top**)
- a konstruktorban megadhatjuk a verem maximális méretét, így a megvalósításban dinamikus tömböt használunk
- gondoskodnunk kell a törlésről is destruktork segítségével

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az osztálydiagram kiegészítései

Megvalósítás:

```
template <class T> // elemtípus sablonja
class Stack { // verem típus
private:
    T* _values;
    int _top;
    int _size;
public:
    Stack(int max); // konstruktor
    ...
    bool push(T value); // elem behelyezése
    T pop(); // elem kivétele
    ...
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

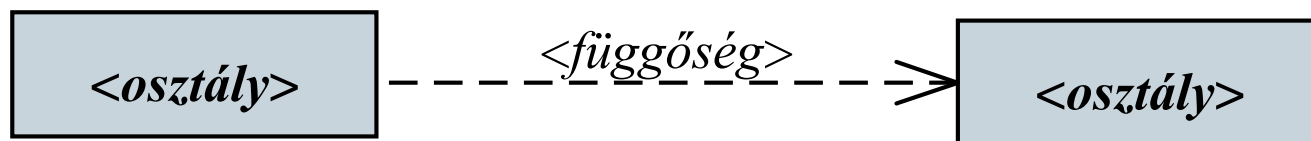
Kapcsolatok

- A programot általában több osztály alkotja, az osztályok, illetve objektumok között pedig kapcsolatokat építhetünk fel, úgymint
 - *függőség*: szemantikai kapcsolat
 - *asszociáció (társítás)*: szerkezeti kapcsolat (csak objektumok között)
 - *aggregáció (hivatkozás)*: laza összekapcsolás
 - *kompozíció (tartalmazás)*: szoros összekapcsolás
 - *általánosítás (generalizáció)*: általános és speciális kapcsolata (csak osztályok között)
 - *megvalósítás*: szemantikai kapcsolat a fogalom és megvalósítója között (csak interfész és osztály között)

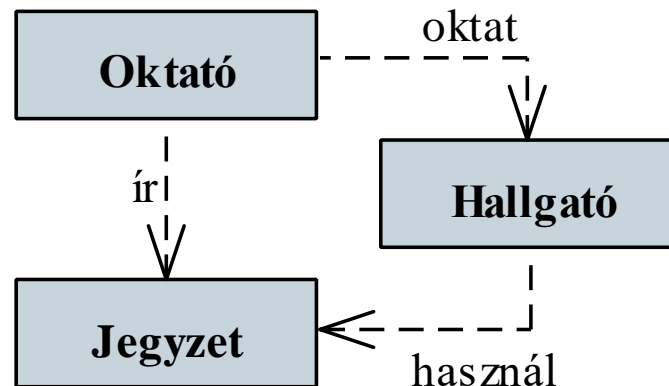
Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

- A *függőség* (*dependency*) a legáltalánosabb kapcsolat, amelyben egy objektum (osztály) igénybe vehet funkcionalitást egy másik objektumtól (osztálytól)



- a függőség kialakítható metódushívással, példányosítással, hivatkozással (pl. visszatérési értéként, paraméterként)
- a függő osztály felületének megváltoztatása hatással van a másik osztály működésére



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

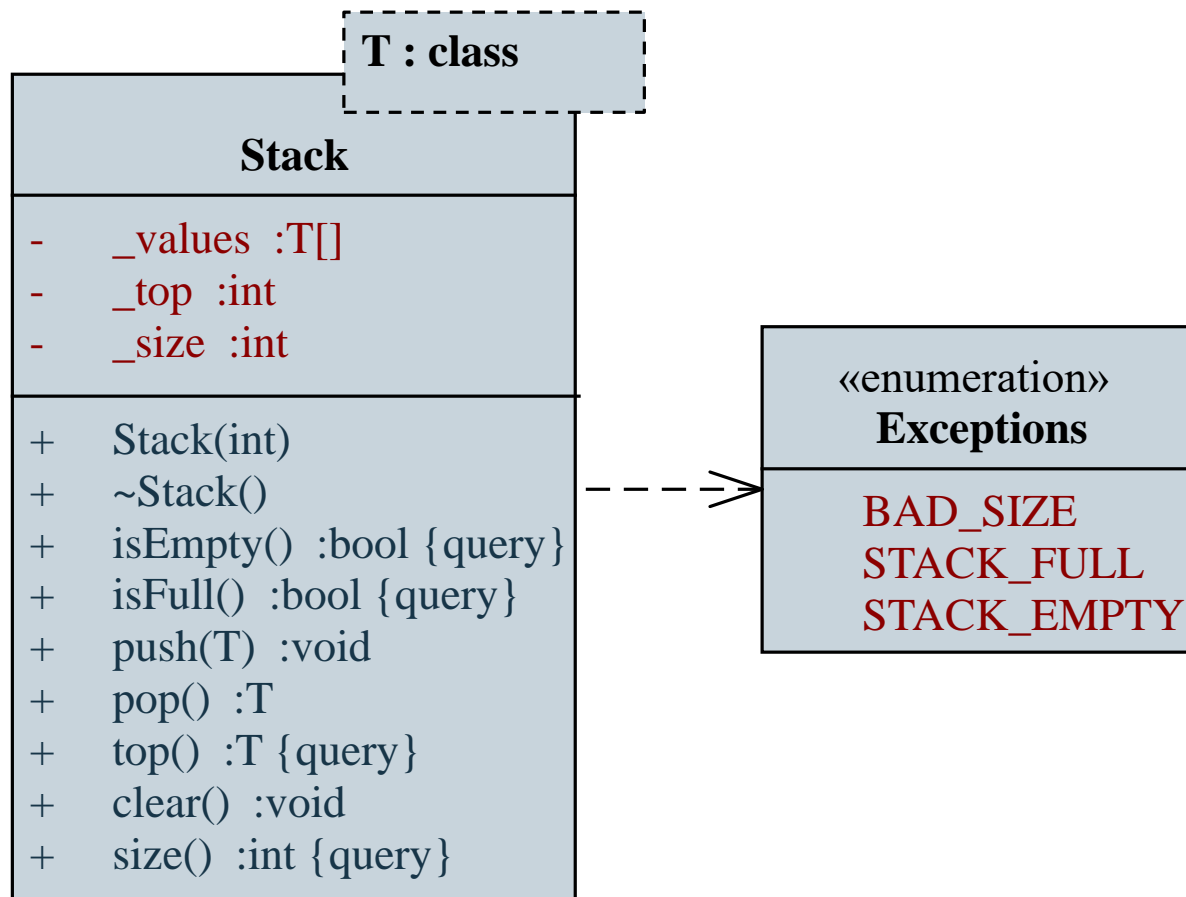
Feladat: Valósítsuk meg a verem (**Stack**) adatszerkezetet aritmetikai reprezentáció mellett. Lehessen elemet behelyezni (**push**), kivenni (**pop**), kitörölni a teljes vermet (**clear**), lekérdezni a tetőelemet (**top**), üres-e (**isEmpty**), illetve tele van-e a verem (**isFull**), valamint mi az aktuális mérete (**size**).

- amennyiben nem megfelelő az állapot a művelet végrehajtására (pl. üres, vagy tele), akkor azt jelezzük kivétellel
- a kivételeket felsorolási típussal adjuk meg, két kivétel az üres, illetve tele verem (**STACK_FULL**, **STACK_EMPTY**), illetve egy további a hibás veremméret (**BAD_SIZE**)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

Megvalósítás:

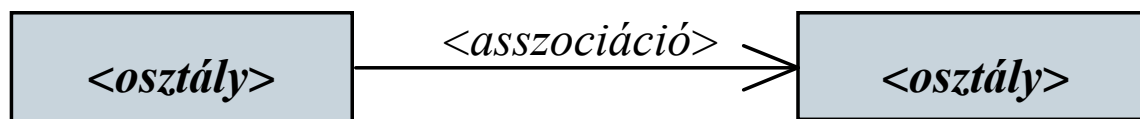
```
template <class T> // elemtípus sablonja
class Stack { // verem típus
    ...
public:
    enum Exceptions { BAD_SIZE, STACK_FULL, ... };
    // kivételek felsorolási típusa

    Stack(int size) {
        if (size <= 0) // ellenőrizzük a paramétert
            throw BAD_SIZE;
        ...
    }
    ...
};
```

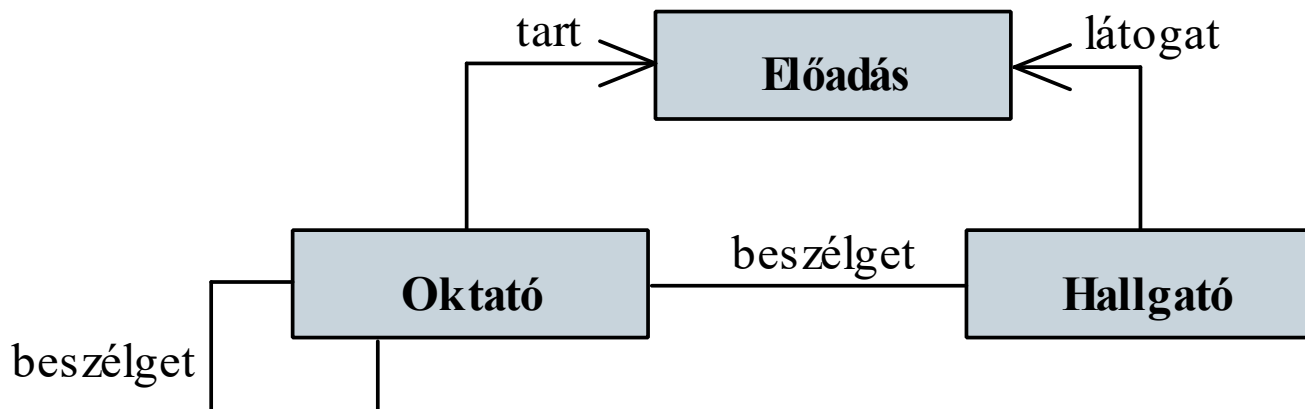
Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Asszociáció

- Az *asszociáció* (*association*) egy kommunikációs kapcsolat, ahol egy objektum üzenetet küldhet egy (vagy több) további objektumnak



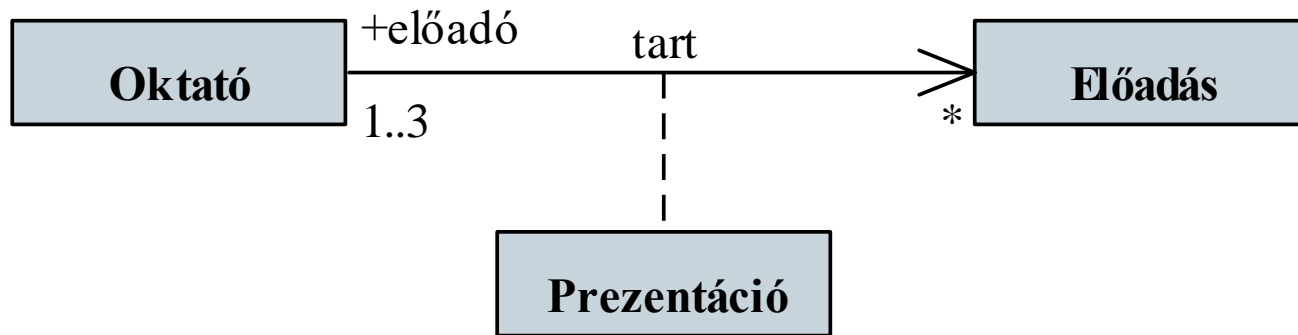
- a kommunikáció lehet irányított, irányítatlan (kétirányú), reflexív (saját osztály másik objektumára)



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Asszociáció

- az asszociációnak lévő osztályoknak lehet
 - *szerelve*, ami a relációbeli minőségekre utal, ezt az adott végponton jelöljük (ez is megjelölhető láthatósággal)
 - *multiplicitása*, ami a relációbeli számosságukra utal (lehet rögzített, tetszőleges érték, vagy intervallum)
- a relációnak lehetnek további tulajdonságai, amelyeket függőségként csatolhatunk



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Asszociáció

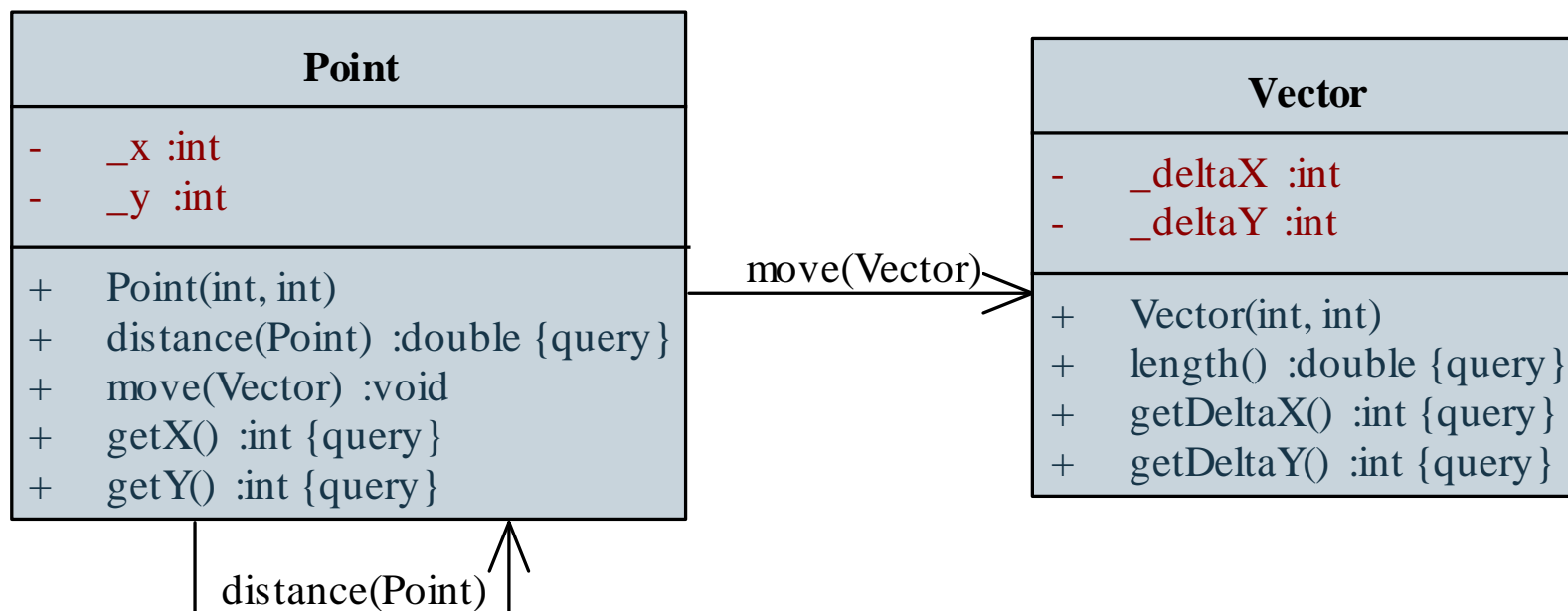
Feladat: Valósítsuk meg a 2D koordinátarendszerben ábrázolható pontokat (**Point**), valamint vektorokat (**Vector**). A pontok eltolhatóak vektorral, illetve megadható két pont távolsága. A vektornak ismert a hossza.

- a pont ábrázolható a vízszintes és függőleges értékkel (**_x**, **_y**), amelyek lekérdezhetőek (**getX()**, **getY()**) lekérdezhető a távolsága egy másik ponthoz képest (**distance(Point)**), valamint eltolható egy vektorral (**move(Vector)**)
- a vektor ábrázolható a vízszintes és függőleges eltéréssel (**_deltaX**, **_deltaY**), amelyek lekérdezhetőek (**getDeltaX()**, **getDeltaY()**), ahogy a hossza (**length()**) is

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Asszociáció

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Asszociáció

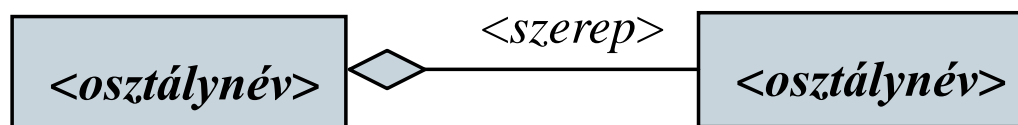
Megvalósítás:

```
class Point {  
public:  
    Point(int x = 0, int y = 0) _x(x), _y(y) { }  
    double distance(Point p) const {  
        return sqrt(pow(abs(_x - p._x), 2)  
            + pow(abs(_y - p._y), 2));  
    }  
    void move(Vector v) {  
        _x += v.getDeltaX();  
        _y += v.getDeltaY();  
    }  
    ...  
};
```

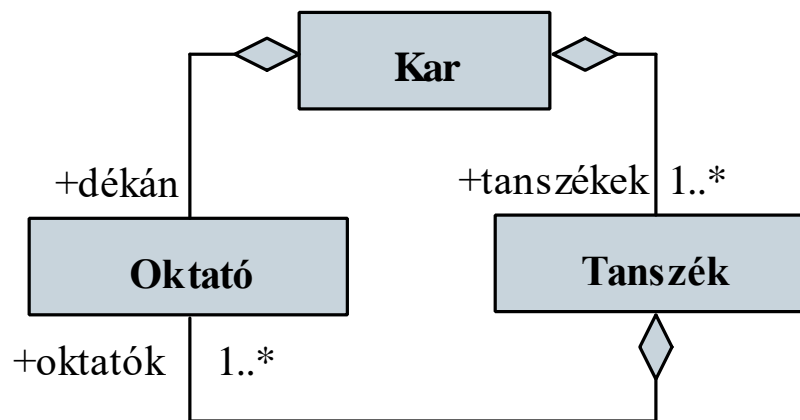
Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Aggregáció

- Az *aggregáció* (*aggregation*) egy speciális asszociáció, amely az objektumok laza egymáshoz rendelését fejezi ki



- egy tartalmazási, rész/egész kapcsolatot jelent, állandó kapcsolat a két objektum között
- a részt vevő objektumok életpályája különbözik, egymástól függetlenül is léteznek



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Aggregáció

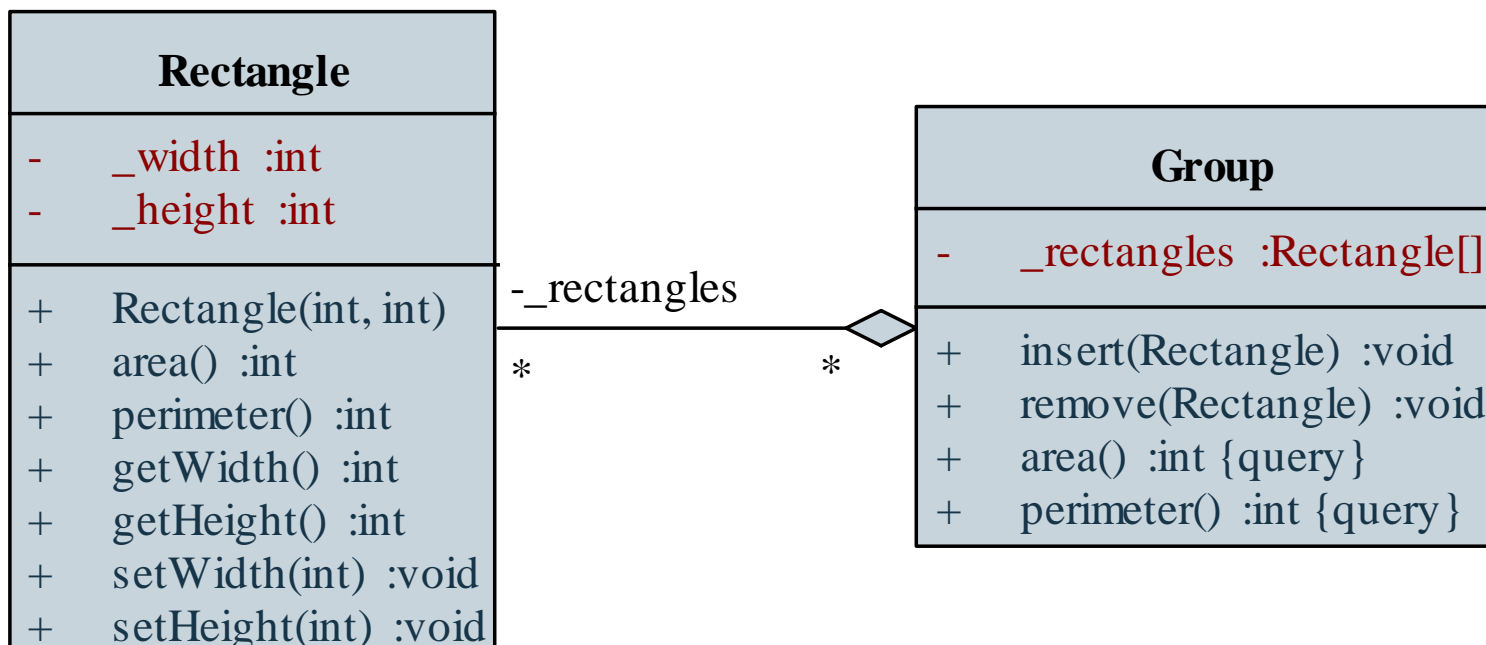
Feladat: Valósítsuk meg a csoportosítható téglalapokat. A téglalapot (**Rectangle**) tetszőleges csoportba (**Group**) helyezhetjük (**insert (Rectangle)**), illetve kivehetjük belőle (**remove (Rectangle)**). Lehetőségünk van a csoportban lévő téglalapok összterületét (**area ()**), illetve összkörületét (**perimeter ()**) lekérdezni.

- a téglalap megvalósítása változatlan marad, a téglalapokat aggregációval rendeljük a csoporthoz
- egy téglalap több csoportban is szerepelhet, illetve egy csoportban tetszőleges sok téglalap lehet
- a csoportban felvesszük a téglalapok tömbjét (**_rectangle**)

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Aggregáció

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Aggregáció

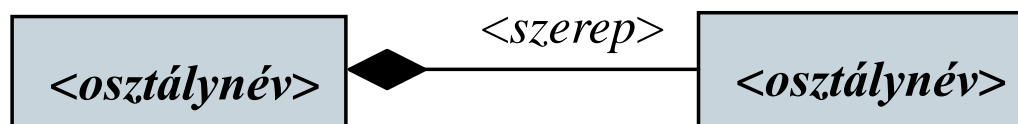
Megvalósítás:

```
class Group {  
private:  
    vector<const Rectangle&> _rectangles;  
    // vector-t választunk a megvalósításban, és  
    // csak hivatkozásokat kezelünk  
public:  
    void insert(const Rectangle& rec);  
    // csak hivatkozásokat veszünk át  
    void remove(const Rectangle& rec);  
    double area() const;  
    double perimeter() const;  
};
```

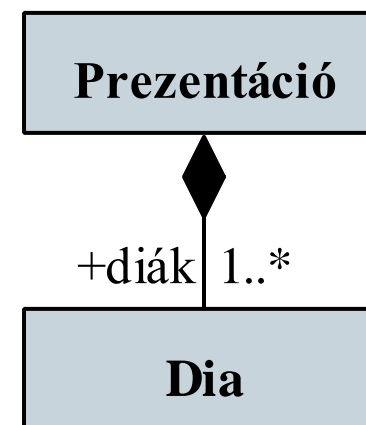
Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kompozíció

- A *kompozíció* (*composition*) egy speciális asszociáció, amely az objektumok szoros egymáshoz rendelését fejezi ki



- fizikai tartalmazást jelent, így nem lehet reflexív, vagy ciklikus
- a tartalmazott objektum életpályáját a tartalmazó felügyeli
 - a tartalmazó objektum megsemmisülésekor a tartalmazott is megsemmisül



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kompozíció

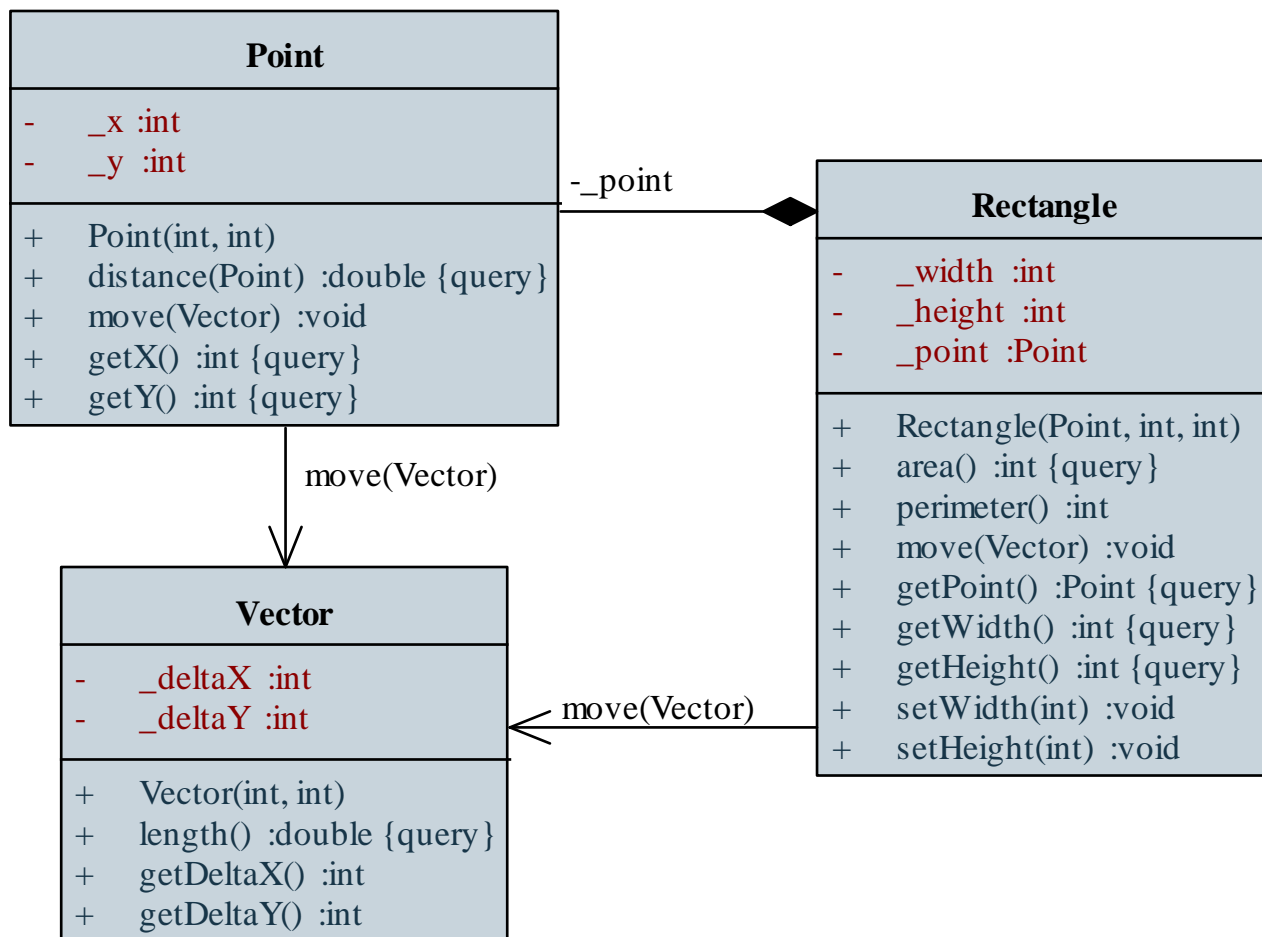
Feladat: Valósítsuk meg a 2D koordinátarendszerben ábrázolható téglalap (**Rectangle**) osztályt, amely párhuzamos/merőleges a koordinátatengelyre, lekérdezhető a területe, átméretezhető, illetve eltolható egy megadott vektorral.

- a téglalapot elhelyezzük a koordinátarendszerben, amihez el kell tárolnunk legalább egy koordinátáját, legyen ez a bal alsó sarok (**_point**)
- ehhez szükséges a pont (**Point**) típusa, amit egybekötünk a téglalap élettartamával, azaz kompozícióval helyezzük a téglalapba
- a téglalap eltolásához (**move()**) igazából a bal alsó koordinátát kell eltolnunk

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kompozíció

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kompozíció

Megvalósítás:

```
class Rectangle {  
public:  
    Rectangle(Point p, int w, int h) :  
        _point(p), _width(w), _height(y)  
    { }  
    void move(Vector v) { _point.move(v); }  
    ...  
private:  
    Point _point;  
    int _width;  
    int _height;  
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

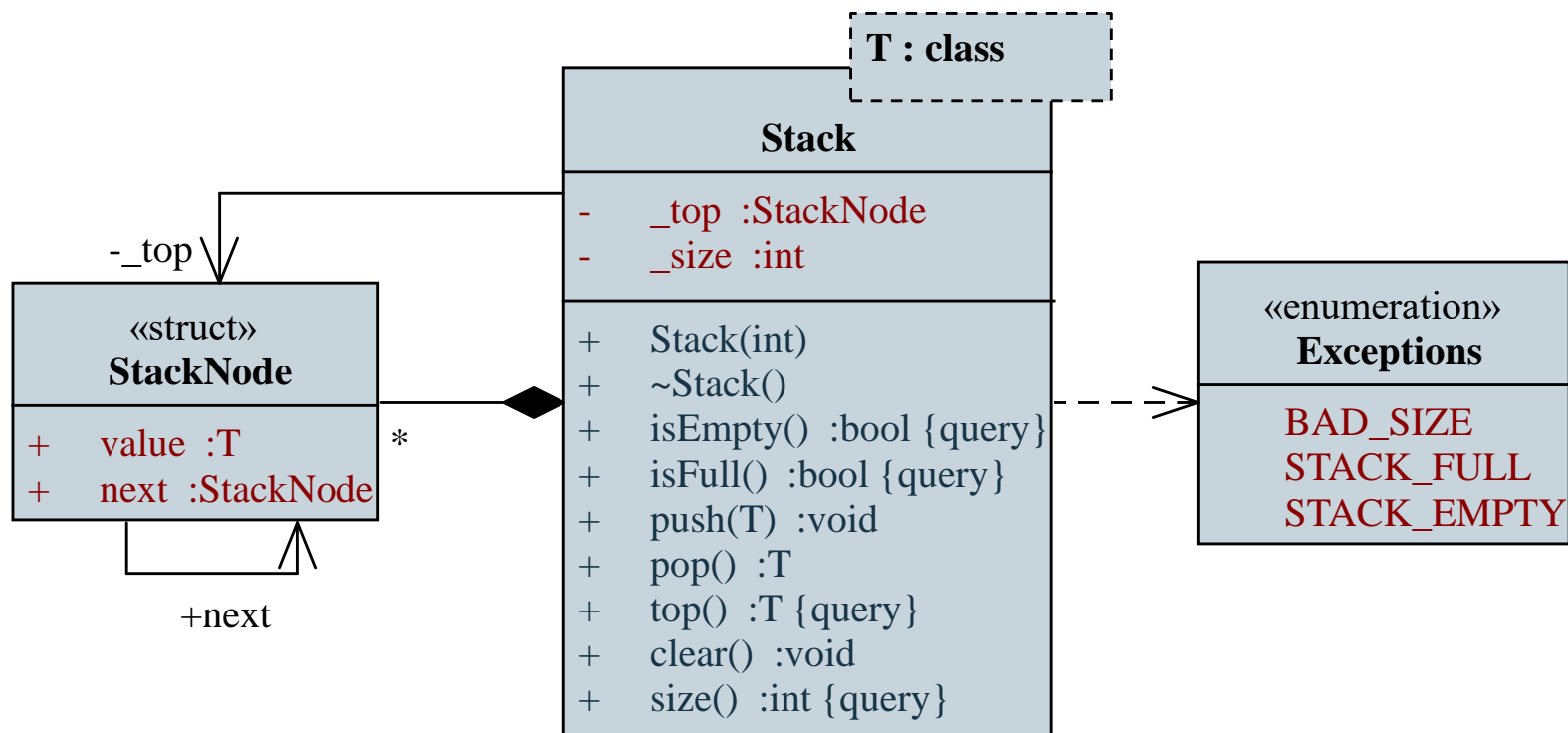
Feladat: Valósítsuk meg a verem (**Stack**) adatszerkezetet láncolt reprezentáció mellett. Lehesse elemet behelyezni (**push**), kivenni (**pop**), kitörölni a teljes vermet (**clear**), lekérdezni a tetőelemet (**top**), üres-e (**isEmpty**), illetve tele van-e a verem (**isFull**), valamint mi az aktuális mérete (**size**).

- a megvalósításhoz szükséges egy verem elem rekord (**StackNode**), amely tartalmazza az adatot (**value**), és hivatkozik a rákövetkező elemre (**next**)
- a veremben elég a tetőelem mutatóját (**_top**), és a méretet (**_size**) eltárolnunk
- amennyiben nem megfelelő az állapot a művelet végrehajtására (pl. üres, vagy tele), akkor azt jelezzük kivétellel

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Függőség

Tervezés:



Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Kompozíció

Megvalósítás:

```
template <class T>
struct StackNode { // verem elem rekordja
    T value
    StackNode* next;
}

template <class T>
class Stack { // verem osztálya
...
private:
    StackNode<T>* _top;
    int _size;
};
```

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektumdiagram

- Az *UML objektumdiagram* (*object diagram*) a programban szereplő objektumokat, és kapcsolataikat ábrázolja
 - az objektumnak megadjuk nevét, osztályát, valamint mezőinek értékeit
 - ennek megfelelően az objektumdiagram mindig egy adott állapotban ábrázolja a rendszert, és tetszőlegesen sok lehet belőle
 - az objektumdiagram mindig megfelel az osztálydiagramnak

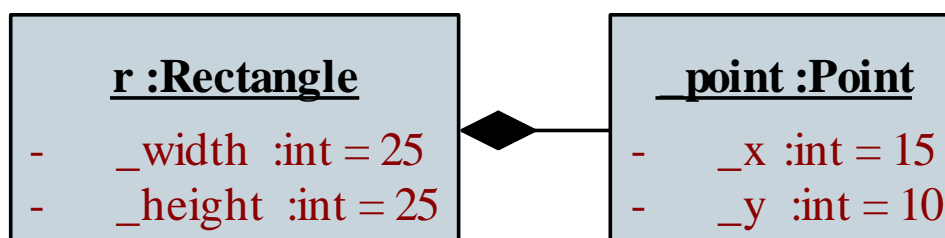
<objektumnév> :<osztálynév>

- <mező> :<típus> = <érték>

Objektumorientált tervezés: alapismeretek

Az objektumdiagram

Feladat: Példányosítsunk egy téglalapot (**r**), amely a 10, 15 koordinátákban helyezkedik el, és 25 széles, illetve magas.



Feladat: Példányosítsunk két téglalapot (20 szélesség, 30 magasság, valamint 10 szélesség, 10 magasság), amelyeket egy csoportba helyezünk.

