МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій

Кафедра комп'ютерної інженерії та інформаційних систем

Лабораторна робота № 6

з дисципліни

«Об'єктно-орієнтоване програмування»

на тему :

«Перевантаження операторів, шаблони в С++»

Виконав:

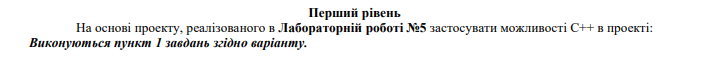
студент 2 курсу, групи КІ2с-23-1 Рудичук Д.А.

(Підпис)

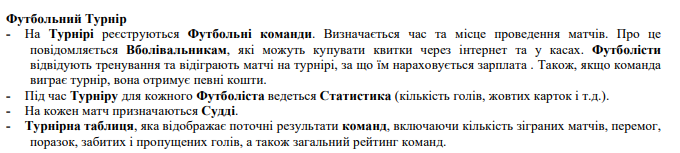
Перевірив: Козельський О. В.

(Підпис)

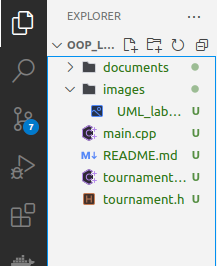
Хмельницький – 2024



Варіант 4

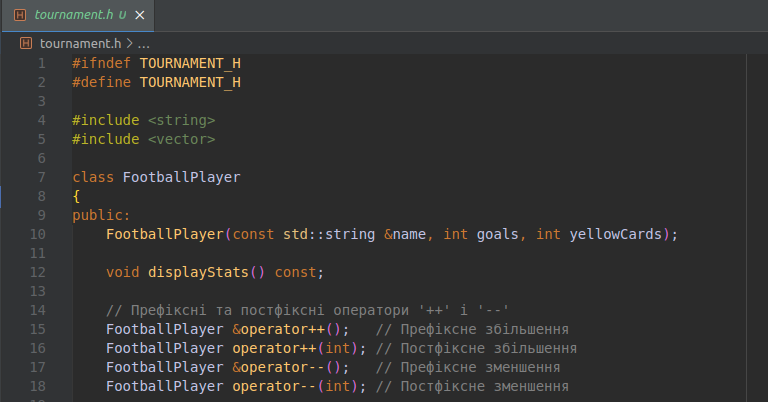


Для реалізації даної лабораторної роботи створюємо новий репозиторій але структуру програми залишимо без змін:

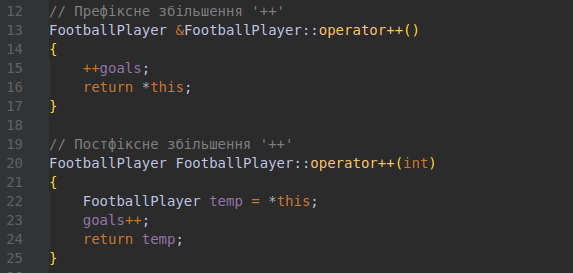


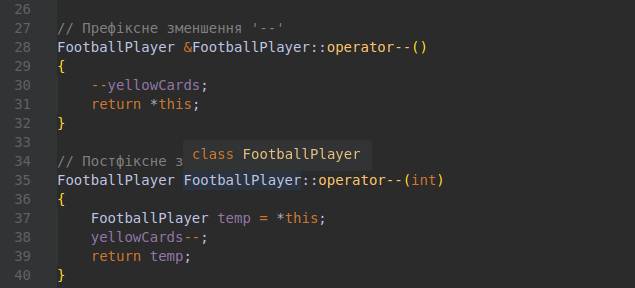
Для виконання вимог до даної рабораторної роботи внесемо зміни до коду для всіх файлів програми.

До коду файлу tournament.h додамо наступні зміни:

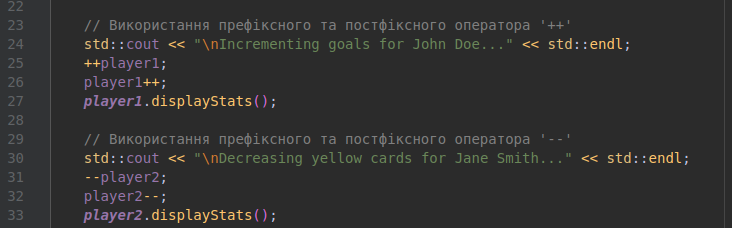


До коду файлу tournament.cpp додамо такі зміни:



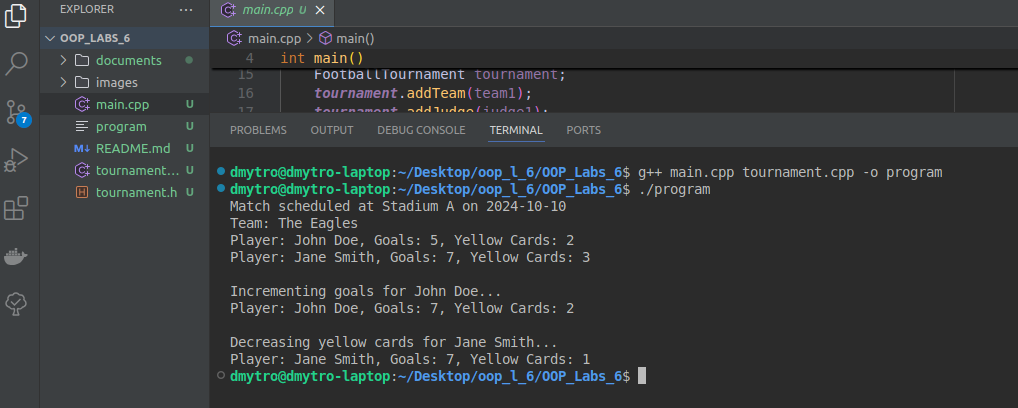


До коду файлу main.cpp (головної програми) наступні зміни:



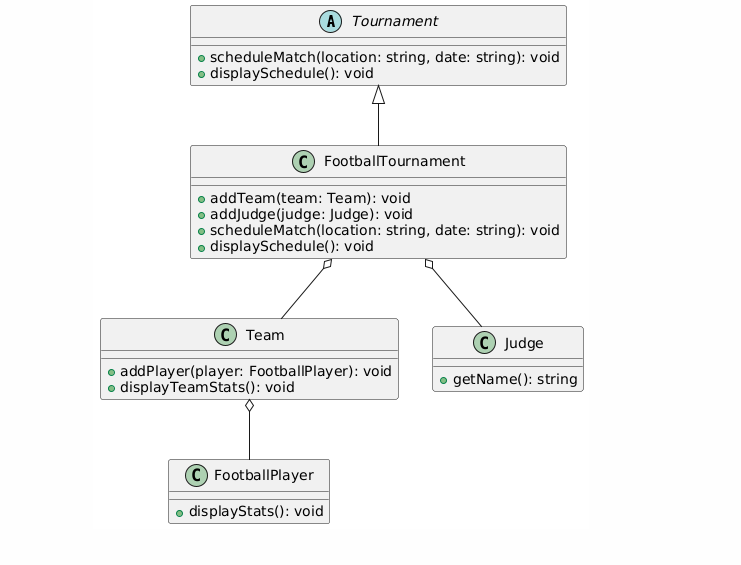
Повний код програми є в репозиторії https://github.com/RudychukDmytro/OOP\_Labs\_6

Виконаємо компіляцію та запуск скомпільованого файлу:



З результатів які ми отримали внаслідок відпрацювання програми ми можемо зробити висновки, що програма відпрацювала коректно, та покриває той функціонал який потрібно було відпрацювати під час цієї лабораторної роботи.

UML діаграма для візуалізації зв’язків між класами залишиться без змін:

Висновки:

Для класу FootballPlayer було реалізовано перевантаження унарних операторів ++ та -- (префіксних і постфіксних). Це дозволило зручно змінювати статистику гравців (кількість голів, жовтих карток) без необхідності явного виклику окремих методів. Використання перевантаження операторів зробило код більш інтуїтивним і гнучким.