

Лабораторна №12. Взаємодія з користувачем шляхом механізму введення/виведення

1.Вимоги

1.1Розробник

Винник Олександр Сергійович

Студент групи КІТ-120А

21.05.2021

1.2 Загальне завдання

У базовому класі, та класі/класах-спадкоємцях перевантажити:

-оператор присвоювання;

-оператор порівняння (==) ;

-оператор введення/виведення;

У класі-списку перевантажити:

-оператор індексування ([]) ;

-введення/виведення з акцентом роботи, у тому числі і з файлами.

1.3 Індивідуальне завдання

2. Опис програми

2.1 Функціональне призначення

Загальне завдання виконується за допомогою розроблених перевантажень операторів

2.2 Опис логічної структури програми

Перевантаження оператору == для класу Guitar

```
bool operator==(const Guitar& A, const Guitar& B)
{
    bool result = true;

    if(A.getpickup() == B.getpickup() && A.getfirm() == B.getfirm() && A.getguitar_tunes() ==
B.getguitar_tunes()

        && A.getstrings().getmin_string_thickness() == B.getstrings().getmin_string_thickness() &&
A.getstrings().getmaterials() == B.getstrings().getmaterials()

        && A.getguitar_size() == B.getguitar_size())
    {
        result &= true;
    }
    else
    {
        result &= false;
    }
    return result;
}
```

Структура проекту

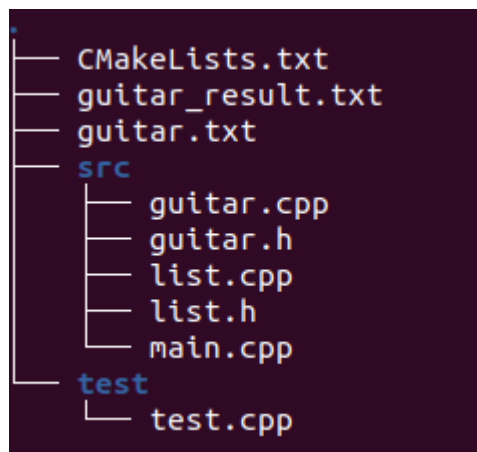


Рисунок 1. Структура проекту

Результати

```
1
1
12453
12
10
1
1
Pickup: 1
Firm: 12453
guitar_tunes: 12
min_string_thickness: 10
materials: 3
guitar_size: 1
```

Рисунок 2. Результат перевантаження вводу виведення

Висновки

Було отримано навички у перевантажуванні операторів для роботи з класами.