0 ++ 福言程序设计

实验作业3 Windows程序的设计与实现



■ 实验目标

- *面向对象程序设计与实现练习。
- *理解继承和多态的概念和应用。

- * 创建一个可在窗口中自动绘制多种图形的简易二维脚本动画程序。
 - >可以绘制直线、折线、三角形、矩形和多边形等基本图形。
 - ▶也可以绘制复杂的自定义图形,例如树、机器人等。
 - ▶不需要通过鼠标操作来绘制图形。
 - ▶通过编写代码(脚本)来添加图形,改变其位置、大小和样式等, 实现动画效果。

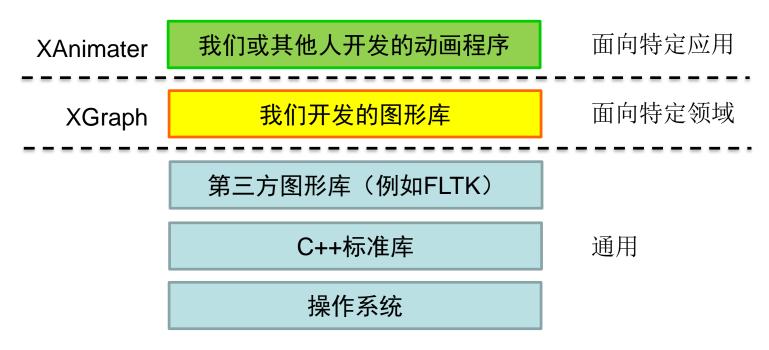


- *基于第三方的图形库(图形引擎)实现在窗口中绘制各种图形。
 - > FLTK
- *编写简易动画程序。
 - ▶创建窗口
 - ▶在窗口中添加和自动绘制若干图形
 - ▶改变窗口中各图形的边框颜色和样式
 - > 改变各图形的位置(移动)和大小



■分析、设计与实现提示

- * 软件的结构
 - ▶ 动画程序具有多层结构,包括以下几层:



> 我们的图形库提高了软件开发的可重用性和灵活性。

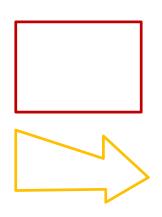




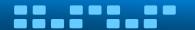
* 形状的组成

- ▶形状由若干线段构成的,一条线段由两点确定,因此,形状包含若干个顺序排列的点,通过绘制相邻点间的线段就绘出了形状。
- ▶必要时绘出首尾两点间的线段就形成了多边形(封闭图形)。
- ▶形状的共同属性还包括线段颜色和样式。
- ▶不同形状包含的点的数量不同,是否封闭也不同。









- * 创建一个图形库,包括一组图形类。
 - ▶类XPoint表示平面中的点。
 - **▶**类XShape表示形状。
 - 由若干线段构成
 - 可以设置线的颜色和样式
 - 可以移动(改变位置)

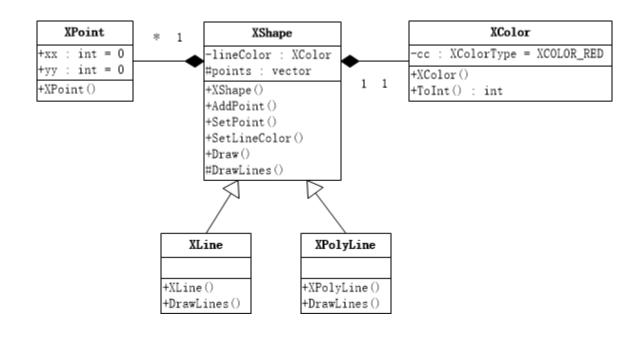


- * 创建一个图形库,包括一组图形类。
 - **≻XShape**的一组派生类。
 - 直线(XLine)
 - 折线 (XPolyline)
 - 三角形 (XTriangle)
 - 矩形(XRectangle)
 - 多边形(XPolygon)
 - 圆(XCircle)
 - 椭圆(XEllipse)



■ 分析、设计与实现提示

* 图形类族



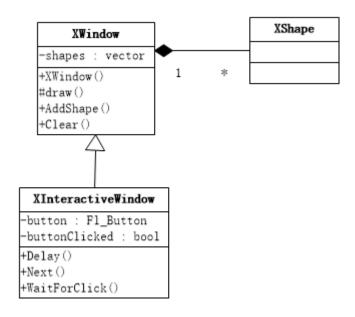


- * 创建窗口类,用来展示动画。
 - >类XWindow,表示绘图窗口。
 - 提供绘制图形的区域。
 - 提供必要的简单交互功能。



■分析、设计与实现提示

- *窗口的作用
 - > 窗口需要知道有哪些形状需要绘制,以及何时绘制。

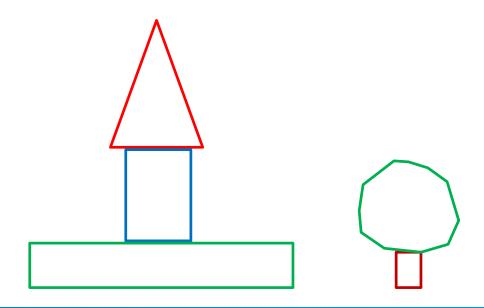




实验要求

■ 实验要求1(满分85)

- *增加2种封闭图形类(三角形、矩形、多边形)。
- * 实现图形类的绘制功能。
- * 使用这些图形绘制类似下面的一幅画。
- * 尽量体现类之间的组合与继承关系,以及多态性。





实验要求

■ 实验要求2(满分100)

- *增加以下图形类。
 - ▶三角形或矩形
 - ▶多边形
 - ▶圆
 - ▶*有基本形状构成复杂物体
- *实现改变图形位置的功能。
- *实现改变图形大小的功能。
- * 使用这些图形绘制一幅静态的或者动态的画。
- * 尽量体现类之间的组合与继承关系,以及多态性。



复杂物体



■ 基础代码

- ♣ 从公共邮箱下载作业3的代码(一个.rar文件),解开。
- * testFLTK是一个示例项目
 - ▶本身是一个已设置好的解决方案和项目,并且包含必要的FLTK文件
 - ▶包含FLTK基本绘图功能的示例代码
- **★ XAnimaterDemo.exe是一个演示程序**
 - ➤如果不能运行,则下载并执行vc2010redist_x86.exe安装VC2010运行时库;并把msvcp100d.dll和msvcr100d.dll文件与演示程序文件放在一个文件夹内。





- * XAnimater.rar文件是已创建好的基础代码
 - ▶图形库代码放在以下文件内。
 - XGraph.h
 - XGraph.cpp
 - XWindow.h
 - XWindow.cpp
 - ▶动画制作程序基础框架的代码放在以下文件中。
 - XAnimater.cpp



■ 建立开发环境

- *阅读《简易动画制作程序开发环境搭建指南》。
- *按照指南中的步骤建立项目。
 - ▶安装FLTK
 - ▶编译FLTK(如果在VC2010中开发程序,此步骤是可选项)
 - ▶创建新项目
 - >添加基础代码
 - ▶设置项目属性
 - ▶编译并运行演示版程序

