

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №6
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»
Тема: Шаблонные классы

Студентка гр. 8304

Мельникова О.А.

Преподаватель

Размочаева Н.В,

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Разработка и реализация набора классов правил игры. Основные требования:

- Правила игры должны определять начальное состояние игры
- Правила игры должны определять условия выигрыша игроков
- Правила игры должны определять очередность ходов игрока
- Должна быть возможность начать новую игру

Ход работы.

Разработаны и реализованы набор классов:

- Game — шаблонный класс игры, в качестве шаблона передаются конкретные правила.
- Rule и его наследники — конкретные правила Rule1 и Rule2, содержащие параметры игры, в зависимости от которых программа определяет:
 1. Условия выигрыша (1 правило: уничтожение баз; 2 правило: уничтожение баз/ переход на выигрышную клетку)
 2. Начальное состояние (1 правило: юниты рядом с базами; 2 правило: случайное расположение двух юнитов)
 3. Очередность (1 правило: первый ход одной базы; 2 правило: первый ход другой базы)
- Метод MainWindow::on_actionCreate_new_triggered — есть возможность начать новую игру.

Выводы.

В ходе лабораторной работы был реализован набор классов правил игры.