

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

Студент гр. 8304

Мухин А. М.

Преподаватель

Размочаева Н. В.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Разработка и реализация набора классов правил игры.

Задание.

- 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

Выполнение работы.

- 1) Был реализован шаблонный класс игры, Game, с помощью паттерна Синглтон, который в качестве параметра шаблона принимает конкретные правила.
- 2) Был реализован набор классов правил: Rule, EasyRule, HardRule, которые определяли начальное состояние игры (размеры поля, базы, количество игроков), условия выигрыша игроков и очередность их хода.

Тестирование.

Тестирование проводилось с помощью юнит тестов и заголовочного файла catch.hpp. Юнит тесты можно найти в файле, который располагается по следующему пути: tests/test.cpp.

Выводы.

В ходе данной лабораторной работы был изучен паттерн проектирования Синглтон и выполнены все поставленные задачи.