

**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

Рыжиков А.В.

Преподаватель

Размочаева Н.В.

Санкт-Петербург
2020

Цель работы.

Разработка и реализация набора классов правил игры.

Постановка задачи.

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 выполнения работы.

- 1) Были разработаны и реализованы классы правил игры.
- 2) Выполнены основные требования.
- 3) Должно быть реализовано минимум 2 правил игры.
- 4) Класс игры один единственный и создается паттерном “Синглтон”

Выводы.

В ходе выполнения работы были разработаны и реализованы класс правил игры.