

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. 8382

Рочева А.К.

Преподаватель

Жангиров Т.Р.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы.

Разработать и реализовать наборы классов правил игры.

Ход выполнения.

Классы правил игры находятся в папке rules в файле Rule.hpp. Всего реализовано 2 правила: игра на уничтожение всех юнитов противника и игра на уничтожение базы противника. Начальные состояния: в первом правиле базы игроков находятся в углах поля (если база игрока уничтожена, он не сможет создавать новых юнитов), во втором правиле базы игроков находятся ближе к центру. Чтобы узнать, кто из игроков ходит, используется метод Rule::getCurrentGamer(). Так же в меню можно выбрать пункт “начать новую игру”.

Так же был создан класс игры (в файле Game.hpp). Это шаблонный класс, в качестве параметра шаблона он принимает конкретный класс правил (DamageBase или KillUnits).

Выводы.

В ходе выполнения работы были разработаны и реализованы наборы классов правил игры.