

**Московский авиационный институт
(Национальный исследовательский университет)**

Факультет: «Информационные технологии и прикладная математика»
Кафедра: 806 «Вычислительная математика и программирование»
Дисциплина: «Объектно-ориентированное программирование»

Лабораторная работа № 3
Тема: Наследование, полиморфизм

Студент: Кудинов Сергей
Преподаватель: Журавлев А.А.
Дата:
Оценка:

Москва, 2019

1. Постановка задачи

Разработать классы фигур, представляющих пятиугольник, ромб и трапецию, классы которых должны наследоваться от базового класса Figure. Все классы должны поддерживать набор общих методов:

- Вычисление геометрического центра фигуры.
- Вывод точек фигуры в поток с помощью оператора <<
- Ввод точек фигуры из потока с помощью оператора >>
- Вычисление площади фигур

Также необходимо хранить созданные фигуры в векторе указателей на объекты базового класса.

2. Репозиторий github

https://github.com/ilya89099/oop_exercise_03/

3. Описание программы

Реализован базовый абстрактный класс Figure, имеющий чисто виртуальные функции для вычисления площади, центра и ввода/вывода из потоков. В конструкторах классов-наследников Trapeze, Rhombus и Rectangle реализованы проверки на корректность переданных точек, стоит заметить, что точки в конструкторы передаются в любом порядке. Площадь трапеции подсчитывается стандартной формулой (высота * полусумма длин оснований)/2. Площадь ромба подсчитывается как полупроизведение длин диагоналей. Площадь прямоугольника рассчитывается стандартной формулой произведения смежных ребер. Центры всех фигур вычисляются как сумма координат всех составляющих точек по координатам x и y, поделенная на количество точек.

Для удобства пользования создано меню с несколькими командами:

- 1 – создает новую фигуру типа 1 – трапеция, 2 – ромб, 3 – прямоугольник, по переданным точкам. Фигура добавляется в конец вектора фигур.
- area INDEX – выводит фигуру, находящуюся в векторе по данному индексу(при нумерации с 1), а также ее площадь
- center INDEX – выводит фигуру, находящуюся в векторе по данному индексу(при нумерации с 1), а также ее центр
- print INDEX – выводит все точки фигуры находящейся в векторе по данному индексу(при нумерации с 1).
- delete INDEX – удаляет из вектора фигур фигуру с заданным индексом(нумерация с 1).
- count – выводит количество фигур в векторе.

4. Набор testcases

Тестовые файлы: **test_01.test, test_02.test, test_03.test, test_04.test**

test_01.test:

1

1

5 0 10 0 7 5 10 5

3

1

Проверка на создание трапеций

Результат работы программы

Created figure

Trapeze 5 0 p1 7 5 p2 10 0 p3 10 5 p4

Trapeze 5 0 p1 7 5 p2 10 0 p3 10 5 p4

Area: 20

test_02.test:

1

2

3 4 8 4 5 0 0 0

3

1

4

1

5

1

count

Проверка на создание ромбов

Результат работы программы

Created figure

Rhombus 3 4p1 8 4p2 5 0p3 0 0p4

Rhombus 3 4p1 8 4p2 5 0p3 0 0p4

Area: 20

Rhombus 3 4p1 8 4p2 5 0p3 0 0p4

Center: 4 2

Elements count: 0

5. Результаты выполнения тестов

Все тесты успешно пройдены, программа выдаёт верные результаты.

6. Листинг программы

main.cpp

```
#include "Figure.h"
```

```
#include <iostream>
```

```
#include <vector>
```

```
#include <algorithm>
```

```
#include <exception>
```

```
#include "Rectangle.h"
```

```
#include "Rhombus.h"
```

```

#include "Trapeze.h"
int main() {
    std::vector<Figure*> figures;
    std::string command;
    while (std::cin >> command) {
        if (command == "1") {
            std::string fig_type;
            std::cin >> fig_type;
            Figure* new_fig;
            if (fig_type == "1") {
                new_fig = new Trapeze;
            } else if (fig_type == "2") {
                new_fig = new Rhombus;
            } else if (fig_type == "3") {
                new_fig = new Rectangle;
            } else {
                std::cout << "Invalid figure type\n";
                std::cin.ignore(30000, '\n');
                continue;
            }
            try {
                std::cin >> (*new_fig);
            } catch (std::exception& e) {
                std::cout << e.what() << "\n";
                delete new_fig;
                continue;
            }
            figures.push_back(new_fig);
            std::cout << "Created figure\n";
            std::cout << *new_fig << "\n";
        } else if (command == "2") {
            int index;
            std::cin >> index;
            index--;
            if (index < 0 || index >= figures.size()) {
                std::cout << "No object at that index\n";
                continue;
            }
            std::cout << "Figure at index " << index + 1 << " - " << *figures[index] << "\n";
        } else if (command == "3") {
            int index;
            std::cin >> index;
            index--;
            if (index < 0 || index >= figures.size()) {
                std::cout << "No object at that index\n";
                continue;
            }
            std::cout << *figures[index] << "\n";
        }
    }
}

```

```

        std::cout << "Area: " << figures[index]->getSquare() << "\n";
    } else if (command == "4") {
        int index;
        std::cin >> index;
        index--;
        if (index < 0 || index >= figures.size()) {
            std::cout << "No object at that index\n";
            continue;
        }
        std::cout << *figures[index] << "\n";
        std::cout << "Center: " << figures[index]->getCenter() << "\n";
    } else if (command == "5") {
        int index;
        std::cin >> index;
        index--;
        if (index < 0 || index >= figures.size()) {
            std::cout << "No object at that index\n";
            continue;
        }
        delete figures[index];
        figures.erase(figures.begin() + index);
    } else if (command == "count") {
        std::cout << "Elements count: " << figures.size() << "\n";
    }
}
for (Figure* ptr : figures) {
    delete ptr;
}
return 0;
}

```

Trapeze.h

```
#pragma once
```

```

#include <vector>
#include "Figure.h"
class Trapeze: public Figure {
private:
    Point points[4];
public:
    Trapeze() = default;
    Trapeze(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4);

    double getSquare();
    Point getCenter();
    void print(std::ostream& os) const;
    void scan(std::istream &is);
}

```

```
};
```

Trapeze.cpp

```
#include "Trapeze.h"
```

```
Trapeze::Trapeze(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4) {
    if (IsParallel(p1,p2,p3,p4)
        && !IsParallel(p1,p3,p2,p4)) {
        std::swap(p2, p3);

    } else if (!IsParallel(p1,p2,p3,p4)
        && IsParallel(p1,p3,p2,p4)) {

    } else {
        throw std::logic_error("not Trapeze");
    }
    this->points[0] = p1;
    this->points[1] = p2;
    this->points[2] = p3;
    this->points[3] = p4;
}

double Trapeze::getSquare() {

    return (length(this->points[0],this->points[2])+length(this->points[1],this-
>points[3]))*fabs((this->points[0].y-this->points[1].y))*(0.5);
}

void Trapeze::print(std::ostream& os) const {
    os << "Trapeze ";
    for (int i = 0; i < 4; ++i) {
        os << this->points[i] << " p" << i+1 <<" ";
    }
    os << std::endl;

}

void Trapeze::scan(std::istream &is) {
    Point p1,p2,p3,p4;
    is >> p1 >> p2 >> p3 >> p4;
    *this = Trapeze(p1,p2,p3,p4);
}

Point Trapeze::getCenter() {

    Point p;
    p.x = 0;
    p.y = 0;
```

```

    for (size_t i = 0; i < 4; ++i) {
        p = p + (points[i] / 4);
    }
    return p;
}

```

Rhombus.h

```
#pragma once
```

```

#include <vector>
#include "Figure.h"
class Rhombus: public Figure {
private:
    Point points[4];
public:
    Rhombus() = default;
    Rhombus(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4);

    double getSquare();
    Point getCenter();
    void print(std::ostream& os) const;
    void scan(std::istream &is);
};

```

Rhombus.cpp

```
#include "Rhombus.h"
```

```

Rhombus::Rhombus(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4) {
    if (length(p1, p2) == length(p1, p4)
        && length(p3, p4) == length(p2, p3)
        && length(p1, p2) == length(p2, p3)) {

    } else if (length(p1, p4) == length(p1, p3)
        && length(p2, p3) == length(p2, p4)
        && length(p1, p4) == length(p2, p4)) {
        std::swap(p2, p3);
    } else if (length(p1, p3) == length(p1, p2)
        && length(p2, p4) == length(p3, p4)
        && length(p1, p2) == length(p2, p4)) {
        std::swap(p3, p4);
    } else {
        throw std::logic_error("not rhombus");
    }
    this->points[0] = p1;
    this->points[1] = p2;
    this->points[2] = p3;
    this->points[3] = p4;
}

```



```

    }
    double Rhombus::getSquare() {

        return length(this->points[1],this->points[3])*length(this->points[0],this->points[2])*0.5;
    }
    void Rhombus::print(std::ostream& os) const {
    os << "Rhombus ";
    for (int i = 0; i < 4; ++i) {
        os << this->points[i] << "p" << i+1 <<" ";
    }
    os << std::endl;

    }

void Rhombus::scan(std::istream &is) {
    Point p1,p2,p3,p4;
    is >> p1 >> p2 >> p3 >> p4;
    *this = Rhombus(p1,p2,p3,p4);
}
Point Rhombus::getCenter() {

    Point p;
    p.x = 0;
    p.y = 0;
    for (size_t i = 0; i <4; ++i) {
        p = p+(points[i]/4);
    }
    return p;
}

```

Rectangle.h

```
#pragma once
```

```

#include <vector>
#include "Figure.h"
class Rectangle: public Figure {
    private: Point points[4];
    public:
        Rectangle() = default;
        Rectangle(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4);
        double getSquare();
        Point getCenter();
        void print(std::ostream& os) const;
        void scan(std::istream &is);
};

```

Rectangle.cpp

```

#include "Rectangle.h"

Rectangle::Rectangle(Point p1, Point p2, Point p3, Point p4) {
    if (IsRectangle(p1,p2,p3,p4)) {

    } else if (IsRectangle(p2, p3, p1, p4)) {
        std::swap(p2, p1); std::swap(p3,p2);
    } else if (IsRectangle(p3, p1, p2, p4)) {
        std::swap(p3, p1); std::swap(p3,p2);
    } else {
        throw std::logic_error("not rectangle");
    }
    this->points[0] = p1;
    this->points[1] = p2;
    this->points[2] = p3;
    this->points[3] = p4;
}
double Rectangle::getSquare() {

    return          length(this->points[0],this->points[1])*length(this-
>points[0],this->points[3]);
}

    void Rectangle::print(std::ostream& os) const {
os << "Rectangle p1: ";
for (int i = 0; i < 4; ++i) {
    os << this->points[i] << "p" << i+1 <<" ";
}
os << std::endl;
}

void Rectangle::scan(std::istream &is) {
    Point p1,p2,p3,p4;
    is >> p1 >> p2 >> p3 >> p4;
    *this = Rectangle(p1,p2,p3,p4);
}
Point Rectangle::getCenter() {

    Point p;
    p.x = 0;
    p.y = 0;
    for (size_t i = 0; i < 4; ++i) {
        p = p+(points[i]/4);
    }
    return p;
}

```

Figure.h

```
#pragma once
```

```

#include <vector>
#include <numeric>
#include <iostream>
#include <vector>
#include <cmath>
#include <limits>
struct Point {
    double x = 0;

```

```

    double y = 0;
};
std::istream& operator >> (std::istream& is, Point& p);
std::ostream& operator<< (std::ostream& os, const Point& p);
Point operator+(Point left, Point right);
Point operator+(Point left, int right);
Point operator-(Point left, Point right);
Point operator-(Point left, double right);
Point operator/(Point left, double right);

Point operator*(Point left, double right);
bool IsOrthogonal(Point a, Point b, Point c);
int IsRectangle(Point a, Point b, Point c, Point d);
bool IsParallel(Point a, Point b, Point c, Point d);
double length(Point left, Point right);
class Figure {

public:
    virtual double getSquare() = 0;
    virtual Point getCenter() = 0;
    virtual ~Figure() = default;

    virtual void print(std::ostream& os) const = 0;
    virtual void scan(std::istream &is) = 0;
};
std::ostream& operator << (std::ostream& os, const Figure& fig);
std::istream& operator >> (std::istream& is, Figure& fig);

```

Figure.cpp

```

#include "Figure.h"

std::ostream& operator << (std::ostream& os, const Figure& fig) {
    fig.print(os);
    return os;
}

std::istream& operator >> (std::istream& is, Figure& fig) {
    fig.scan(is);
    return is;
}

```

Point.cpp

```

#include <numeric>
#include <iostream>
#include <vector>
#include <cmath>
#include <limits>

```

```

#include "Figure.h"
std::istream& operator >> (std::istream& is, Point& p) {
    return is >> p.x >> p.y;
}

std::ostream& operator<< (std::ostream& os, const Point& p) {
    return os << p.x << " " << p.y;
}

Point operator+(Point left, Point right) {
    Point p;
    p.x = left.x+right.x;
    p.y = left.y+right.y;
    return p;
}

Point operator+(Point left, int right) {
    Point p;
    p.x = left.x+right;
    p.y = left.y+right;
    return p;
}

Point operator-(Point left, Point right) {
    Point p;
    p.x = left.x-right.x;
    p.y = left.y-right.y;
    return p;
}

Point operator-(Point left, double right) {
    Point p;
    p.x = left.x-right;
    p.y = left.y-right;
    return p;
}

Point operator/(Point left, double right) {
    Point p;
    p.x = left.x/right;
    p.y = left.y/right;
    return p;
}

Point operator*(Point left, double right) {
    Point p;
    p.x = left.x*right;
    p.y = left.y*right;
    return p;
}

```

```

}
double length(Point left, Point right) {
    return sqrt((left.x-right.x)*(left.x-right.x)+(left.y-right.y)*(left.y-right.y));
}
bool IsOrthogonal(Point a, Point b, Point c)
{
    return (b.x - a.x) * (b.x - c.x) + (b.y - a.y) * (b.y - c.y) == 0;
}
bool IsParallel(Point a, Point b, Point c, Point d)
{
    Point a1 = a-b;
    Point a2 = c-d;
    return ((a1.x*a2.x+a1.y*a2.y)/(length(a,b)*length(c,d))<=-1 ||
(a1.x*a2.x+a1.y*a2.y)/(length(a,b)*length(c,d))>=1);
}
int IsRectangle(Point a, Point b, Point c, Point d)
{
    return
        IsOrthogonal(a, b, c) &&
        IsOrthogonal(b, c, d) &&
        IsOrthogonal(c, d, a);
}

```

Google Tests:

```

#include "gtest/gtest.h"
#include "../Rectangle.h"

TEST(Rectangle, getSquare)
{
    double square;
    square = Rectangle({1.0,0.0},{5.0,0.0},{5.0,5.0},{1.0,5.0}).getSquare();
    ASSERT_NEAR(square, 20, 1.0e-11);
#include "gtest/gtest.h"
#include "../Trapeze.h"

TEST(Trapeze, getSquare)
{
    double square;
    square = Trapeze({5.0,0.0},{10.0,0.0},{7.0,5.0},{10.0,5.0}).getSquare();
    ASSERT_NEAR(square, 20, 1.0e-11);
}
}

```

7. Вывод

В результате данной работы я научился работать с Cmake, создавать

базовые абстрактные классы и их классы наследники, а так же узнал больше о принципах объектно ориентированного программирования. Изучил