Dokumentacja programisty

Manual programistyczny z opisem klas

Rozdział 1: Klasa „operacja”

* 1. Operacja.cpp

#include "operacja.hpp"

// Konstruktor parametrowy

Operacja::Operacja(string operacja, string wynik) {

    this->operacja = operacja;

    this->wynik = wynik;

}

// Konstruktor bezparametrowy

Operacja::Operacja() {

    Operacja("Operacja nieznana", "brak wyniku");

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "operacja"

string Operacja::oddajOperacja() {

    return operacja;

}

void Operacja::ustawOperacja(string operacja) {

    this->operacja = operacja;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "atrybut"

string Operacja::oddajAtrybut() {

    return atrybut;

}

void Operacja::ustawAtrybut(string atrybut) {

    this->atrybut = atrybut;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "poprzedniaWartosc"

string Operacja::oddajPoprzedniaWartosc() {

    return poprzedniaWartosc;

}

void Operacja::ustawPoprzedniaWartosc(string poprzedniaWartosc) {

    this->poprzedniaWartosc = poprzedniaWartosc;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "wynik"

string Operacja::oddajWynik() {

    return wynik;

}

void Operacja::ustawWynik(string wynik) {

    this->wynik = wynik;

}

* 1. Operacja.hpp

#ifndef operacja\_hpp

#define operacja\_hpp

#include <string>

using namespace std;

// Wszelkie dane wykonanej operacji i dostęp do akcji z nią związanych przechowywane są w klasie "Operacja"

class Operacja {

    private:

        // Dane operacji

        string operacja, atrybut, poprzedniaWartosc, wynik;

    public:

        // Konstruktor parametrowy

        Operacja(string operacja, string wynik);

        // Konstruktor bezparametrowy

        Operacja();

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "operacja"

        string oddajOperacja();

        void ustawOperacja(string operacja);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "atrybut"

        string oddajAtrybut();

        void ustawAtrybut(string atrybut);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "poprzedniaWartosc"

        string oddajPoprzedniaWartosc();

        void ustawPoprzedniaWartosc(string poprzedniaWartosc);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "wynik"

        string oddajWynik();

        void ustawWynik(string wynik);

};

#endif

Rozdział 2: Klasa „pojazd”

2.1 Pojazd.cpp

#include "pojazd.hpp"

// Konstruktor parametrowy dla zmiennych obowiązkowych

Pojazd::Pojazd(char typ,string marka,string model,string wersja,char nadwozie,char paliwo,unsigned int pojSilnika,unsigned int rokProd,string vin,string rejestracja, tm przegladOd, tm przegladDo) {

    this->typ = typ;

    this->marka = marka;

    this->model = model;

    this->wersja = wersja;

    this->nadwozie = nadwozie;

    this->paliwo = paliwo;

    this->pojSilnika = pojSilnika;

    this->rokProd = rokProd;

    this->vin = vin;

    this->rejestracja = rejestracja;

    this->przegladOd = przegladOd;

    this->przegladDo = przegladDo;

}

// Konstruktor bezparametrowy

Pojazd::Pojazd() {

    Pojazd('N',"Nieznana","Nieznany","Nieznana",'N','N',0,1981,"AAAAAAAAAAAAA0000","Nieznana", przegladOd, przegladDo);

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "typ"

char Pojazd::oddajTyp() {

    return typ;

}

void Pojazd::ustawTyp(char typ) {

    this->typ = typ;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "marka"

string Pojazd::oddajMarka() {

    return marka;

}

void Pojazd::ustawMarka(string marka) {

    this->marka = marka;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "model"

string Pojazd::oddajModel() {

    return model;

}

void Pojazd::ustawModel(string model) {

    this->model = model;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "wersja"

string Pojazd::oddajWersja() {

    return wersja;

}

void Pojazd::ustawWersja(string wersja) {

    this->wersja = wersja;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "nadwozie"

char Pojazd::oddajNadwozie() {

    return nadwozie;

}

void Pojazd::ustawNadwozie(char nadwozie) {

    this->nadwozie = nadwozie;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "paliwo"

char Pojazd::oddajPaliwo() {

    return paliwo;

}

void Pojazd::ustawPaliwo(char paliwo) {

    this->paliwo = paliwo;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "pojSilnika"

unsigned int Pojazd::oddajPojSilnika() {

    return pojSilnika;

}

void Pojazd::ustawPojSilnika(unsigned int pojSilnika) {

    this->pojSilnika = pojSilnika;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "moc"

unsigned int Pojazd::oddajMoc() {

    return moc;

}

void Pojazd::ustawMoc(unsigned int moc) {

    this->moc = moc;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "miejscaSiedz"

unsigned int Pojazd::oddajMiejscaSiedz() {

    return miejscaSiedz;

}

void Pojazd::ustawMiejscaSiedz(unsigned int miejscaSiedz) {

    this->miejscaSiedz = miejscaSiedz;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "miejscaOgl"

unsigned int Pojazd::oddajMiejscaOgl() {

    return miejscaOgl;

}

void Pojazd::ustawMiejscaOgl(unsigned int miejscaOgl) {

    this->miejscaOgl = miejscaOgl;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masa"

unsigned int Pojazd::oddajMasa() {

    return masa;

}

void Pojazd::ustawMasa(unsigned int masa) {

    this->masa = masa;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "dopMasaCalk"

unsigned int Pojazd::oddajDopMasaCalk() {

    return dopMasaCalk;

}

void Pojazd::ustawDopMasaCalk(unsigned int dopMasaCalk) {

    this->dopMasaCalk = dopMasaCalk;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masaPrzyczHam"

unsigned int Pojazd::oddajMasaPrzyczHam() {

    return masaPrzyczHam;

}

void Pojazd::ustawMasaPrzyczHam(unsigned int masaPrzyczHam) {

    this->masaPrzyczHam = masaPrzyczHam;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masaPrzyczBezHam"

unsigned int Pojazd::oddajMasaPrzyczBezHam() {

    return masaPrzyczBezHam;

}

void Pojazd::ustawMasaPrzyczBezHam(unsigned int masaPrzyczBezHam) {

    this->masaPrzyczBezHam = masaPrzyczBezHam;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "osie"

unsigned int Pojazd::oddajOsie() {

    return osie;

}

void Pojazd::ustawOsie(unsigned int osie) {

    this->osie = osie;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rozstawOsi"

unsigned int Pojazd::oddajRozstawOsi() {

    return rozstawOsi;

}

void Pojazd::ustawRozstawOsi(unsigned int rozstawOsi) {

    this->rozstawOsi = rozstawOsi;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rozstawKol"

unsigned int Pojazd::oddajRozstawKol() {

    return rozstawKol;

}

void Pojazd::ustawRozstawKol(unsigned int rozstawKol) {

    this->rozstawKol = rozstawKol;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "dopNaciskNaOs"

unsigned int Pojazd::oddajDopNaciskNaOs() {

    return dopNaciskNaOs;

}

void Pojazd::ustawDopNaciskNaOs(unsigned int dopNaciskNaOs) {

    this->dopNaciskNaOs = dopNaciskNaOs;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rokProd"

unsigned int Pojazd::oddajRokProd() {

    return rokProd;

}

void Pojazd::ustawRokProd(unsigned int rokProd) {

    this->rokProd = rokProd;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "vin"

string Pojazd::oddajVin() {

    return vin;

}

void Pojazd::ustawVin(string vin) {

    this->vin = vin;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rejestracja"

string Pojazd::oddajRejestracja() {

    return rejestracja;

}

void Pojazd::ustawRejestracja(string rejestracja) {

    this->rejestracja = rejestracja;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "opis"

string Pojazd::oddajOpis() {

    return opis;

}

void Pojazd::ustawOpis(string opis) {

    this->opis = opis;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "uwagi"

string Pojazd::oddajUwagi() {

    return uwagi;

}

void Pojazd::ustawUwagi(string uwagi) {

    this->uwagi = uwagi;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "ocOd"

tm Pojazd::oddajOcOd() {

    return ocOd;

}

void Pojazd::ustawOcOd(tm ocOd) {

    this->ocOd = ocOd;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "ocDo"

tm Pojazd::oddajOcDo() {

    return ocDo;

}

void Pojazd::ustawOcDo(tm ocDo) {

    this->ocDo = ocDo;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "przegladOd"

tm Pojazd::oddajPrzegladOd() {

    return przegladOd;

}

void Pojazd::ustawPrzegladOd(tm przegladOd) {

    this->przegladOd = przegladOd;

}

// Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "przegladDo"

tm Pojazd::oddajPrzegladDo() {

    return przegladDo;

}

void Pojazd::ustawPrzegladDo(tm przegladDo) {

    this->przegladDo = przegladDo;

}

2.2 Pojazd.hpp

#ifndef pojazd\_hpp

#define pojazd\_hpp

#include <string>

#include <time.h>

using namespace std;

// Wszelkie dane pojazdu i dostęp do akcji z nim związanych przechowywane są w klasie "Pojazd"

class Pojazd {

    private:

        // Dane pojazdu

        char typ, nadwozie, paliwo;

        string marka, model, wersja, vin, rejestracja, opis, uwagi;

        unsigned int pojSilnika, moc, miejscaSiedz, miejscaOgl, masa, dopMasaCalk, masaPrzyczHam, masaPrzyczBezHam, osie, rozstawOsi, rozstawKol, dopNaciskNaOs, rokProd;

        struct tm ocOd, ocDo, przegladOd, przegladDo;

    public:

        // Konstruktor parametrowy dla zmiennych obowiązkowych

        Pojazd(char typ,string marka,string model,string wersja,char nadwozie,char paliwo,unsigned int silnik,unsigned int rokProd,string vin,string rejestracja, tm przegladOd, tm przegladDo);

        // Konstruktor bezparametrowy

        Pojazd();

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "typ"

        char oddajTyp();

        void ustawTyp(char typ);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "marka"

        string oddajMarka();

        void ustawMarka(string marka);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "model"

        string oddajModel();

        void ustawModel(string model);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "wersja"

        string oddajWersja();

        void ustawWersja(string wersja);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "nadwozie"

        char oddajNadwozie();

        void ustawNadwozie(char nadwozie);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "paliwo"

        char oddajPaliwo();

        void ustawPaliwo(char paliwo);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "pojSilnika"

        unsigned int oddajPojSilnika();

        void ustawPojSilnika(unsigned int pojSilnika);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "moc"

        unsigned int oddajMoc();

        void ustawMoc(unsigned int moc);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "miejscaSiedz"

        unsigned int oddajMiejscaSiedz();

        void ustawMiejscaSiedz(unsigned int miejscaSiedz);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "miejscaOgl"

        unsigned int oddajMiejscaOgl();

        void ustawMiejscaOgl(unsigned int miejscaOgl);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masa"

        unsigned int oddajMasa();

        void ustawMasa(unsigned int masa);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "dopMasaCalk"

        unsigned int oddajDopMasaCalk();

        void ustawDopMasaCalk(unsigned int dopMasaCalk);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masaPrzyczHam"

        unsigned int oddajMasaPrzyczHam();

        void ustawMasaPrzyczHam(unsigned int masaPrzyczHam);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "masaPrzyczBezHam"

        unsigned int oddajMasaPrzyczBezHam();

        void ustawMasaPrzyczBezHam(unsigned int masaPrzyczBezHam);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "osie"

        unsigned int oddajOsie();

        void ustawOsie(unsigned int osie);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rozstawOsi"

        unsigned int oddajRozstawOsi();

        void ustawRozstawOsi(unsigned int rozstawOsi);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rozstawKol"

        unsigned int oddajRozstawKol();

        void ustawRozstawKol(unsigned int rozstawKol);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "dopNaciskNaOs"

        unsigned int oddajDopNaciskNaOs();

        void ustawDopNaciskNaOs(unsigned int dopNaciskNaOs);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rokProd"

        unsigned int oddajRokProd();

        void ustawRokProd(unsigned int rokProd);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "vin"

        string oddajVin();

        void ustawVin(string vin);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "rejestracja"

        string oddajRejestracja();

        void ustawRejestracja(string rejestracja);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "opis"

        string oddajOpis();

        void ustawOpis(string opis);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "uwagi"

        string oddajUwagi();

        void ustawUwagi(string uwagi);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "ocOd"

        tm oddajOcOd();

        void ustawOcOd(tm ocOd);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "ocDo"

        tm oddajOcDo();

        void ustawOcDo(tm ocDo);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "przegladOd"

        tm oddajPrzegladOd();

        void ustawPrzegladOd(tm przegladOd);

        // Zwracanie i ustawianie wartości zmiennej "przegladDo"

        tm oddajPrzegladDo();

        void ustawPrzegladDo(tm przegladDo);

};

// Odpowiadające klasy dla pojazdów różnego typu: Jednoślad, Osobowy, Autobus, Ciężarowy, Specjalny, Przyczepa, Naczepa

*/\* class Jednoslad : private Pojazd {*

*};*

*class Osobowy : private Pojazd {*

*};*

*class Autobus : private Pojazd {*

*};*

*class Ciezarowy : private Pojazd {*

*};*

*class Specjalny : private Pojazd {*

*};*

*class Przyczepa : private Pojazd {*

*};*

*class Naczepa : private Pojazd {*

*}; \*/*

#endif