**4.1 Метод void List<T>::Insert(T \_data, int index)**

Шаг 1. Проверка, корректна ли позиция;

Шаг 2. Проверка, вставка ли в конец списка (по указателю end)

Шаг 3. Проверка, вставка ли в начало списка (перед begin)

Шаг 4. Получить элемент перед позицией вставки

Шаг 5. Получить элемент в позиции вставки

Шаг 6. Создать новый элемент и вставить его в список

Шаг 7. Увеличить количество элементов

**4.2 Метод void AddressWidget::removeEntry()**

Шаг 1. Инициализация QTableView \*temp;

Шаг 2. Инициализация QSortFilterProxyModel \*proxy = temp->model();

Шаг 3. QItemSelectionModel \*selectionModel = temp->selectionModel();

Шаг 4. Инициализация QModelIndexList indexes = selectionModel->selectedRows();

Шаг 5. Начать цикл QModelIndex index : indexes

Шаг 6. Инициализация int row = proxy->mapToSource(index).row();

Шаг 7. Вызов метода удаления строки table->removeRows(row, 1, QModelIndex());

Шаг 8. Конец цикла;

Шаг 9. Если количество строк в таблице равно 0, то вставка вкладки newAddressTab;

**4.3 Метод bool TableModel:: insertRows(int position, int rows, const QModelIndex &index)**

Шаг 1. Вызов метода beginInsertRows(QModelIndex(), position, position + rows - 1);

Шаг 2. Начать цикл по переменной int row = 0; row < rows; ++row;

Шаг 3. Вызов метода вставки строки в лист;

Шаг 4. Конец цикла;

Шаг 5. Вызов метода endInsertRows();

Шаг 6. Возвращаем значение true;

**4.4 Метод bool TableModel::removeRows(int position, int rows, const QModelIndex &index)**

Шаг 1. Вызов метода beginRemoveRows(QModelIndex(), position, position + rows - 1);

Шаг 2. Начать цикл по переменной int row = 0; row < rows; ++row;

Шаг 3. Вызов метода удаления строки из листа контактов по позиции;

Шаг 4. Конец цикла;

Шаг 5. Вызов метода endRemoveRows();

Шаг 6. Возвращаем значение true;

**4.5 Метод void Contact::toJson(QJsonObject &json) const**

Шаг 1. Создаем поле «name» и присваиваем ему значение name;

Шаг 2. Создаем поле «address» и присваиваем ему значение address;

Шаг 3. Создаем поле «email» и присваиваем ему значение email;

Шаг 4. Создаем поле «picture path» и присваиваем ему значение picturePath;