# МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

# «ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)

**Кафедра МО ЭВМ**

# ОТЧЕТ

**по лабораторной работе №5**

# по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»

# Тема: Шаблонные классы, генерация карты

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Студент гр. 1381 |  | Мамин Р.А. |
| Преподаватель |  | Жангиров Т.Р. |

Санкт-Петербург

2022

# Цель работы.

Реализовать шаблонный класс, генерирующий игровое поле. Данный

класс должен параметризироваться правилами генерации (расстановка

непроходимых клеток, как и в каком количестве размещаются события,

расположение стартовой позиции игрока и выхода, условия победы, и.т.д.).

Также реализовать набор шаблонных правил (например, событие встречи с

врагом размещается случайно в заданном в шаблоне параметре, отвечающим

за количество событий)

# Задание.

Реализовать набор классов отвечающих за считывание команд

пользователя, обрабатывающих их и изменяющих состояния программы (начать новую игру, завершить игру, сохраниться, управление игроком, и.т.д.). Команды/клавиши определяющие управление должны считываться из файла.

# Требования:

# Реализован шаблонный класс генератор поля. Данный класс должен поддерживать любое количество правил, то есть должен быть variadic template.

# Класс генератор создает поле, а не принимает его.

# Реализовано не менее 6 шаблонных классов правил

# Классы правила должны быть независимыми и не иметь общего класса-интерфейса

# При запуске программы есть возможность выбрать уровень (не менее 2) из заранее заготовленных шаблонов

# Классы правила не должны быть только “хранилищем” для данных.

# Так как используются шаблонные классы, то в генераторе не должны быть dynamic\_cast

# Выполнение работы. Ход решения:

Используется стандартная библиотека С++*.*

1. Определяется шаблонный класс генератор поля *FieldGenerator*, создающий игровое поле в соответствии с классами-правилами, переданными в шаблон.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public*:

* *Field \*fill(LogOutInfo \*info, Player \*player, int width, int height)*– метод, создающий, генерирующий с помощью переданных в шаблон классов-правил и возвращающий указатель на игровое поле.

2. Определяется шаблонный класс правила *CoinSetRule,* расставляющий события GetCoin по игровому полю. Шаблон класса принимает объект перечисления *COMPLEXITY,* означающий уровень сложности игры.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public*:

* *void operator()(Field \*field) –* перегрузка оператора *(),* расставляющего соответствеющее событие по полю. С помощью цикла метод алгоритм проходится по всем клеткам поля и при выполнени определённого условия (кратности абсолютных значений координат заданным числам) выставляет указатель на событие *Coin* в клетку.

3. Определяется класс правила *CollapseSetRule,* расставляющий события GetCoin по игровому полю.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule*.

4. Определяется класс правила *EnemySpawnRule,* расставляющий события *EnemySpawn* по игровому полю.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule.*

5. Определяется класс правила *FieldCreaseRule,* расставляющий события *Increase* и *Decrease* по игровому полю.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule.*

6. Определяется класс правила *HealSetRule,* расставляющий события *Heal* по игровому полю.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule.*

7. Определяется класс правила *PlayerSpawnSetRule,* задающий координаты появления игрока на игровом поле.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule.*

8. Определяется класс правила *WallSetRule,* расставляющий непроходимые клетки по игровому полю.

Реализуются методы класса с модификатором доступа *public* аналогично классу *CoinSetRule*.

**Архитектура программы.**

В методе создания поля *create\_field()* класса *Controller* с помощью метода *fill()* класса *FieldGenerator* создаётся и заполняется игровое поле*.* Каждое отдельное событие/группа событий и игрок создаются по определённым координатам, которые определяются согласно остаткам от деления на различные числа в условии соответствующего правила. Для определения уровня в шаблон передаётся элемент перечисления *COMPLEXITY*, изменяющий своим значением частоту расстановки соответствующего события или игрока.

# Результат работы программы:

# Результаты работы программы представлены на рисунке 1.

# 

Рис. 1 – демонстрация работы программы в терминале Ubuntu.

Генерация игрового поля.

# UML-диаграмма межклассовых отношений:

# UML-диаграмма представлена на рисунке 2.

# 

Рис 2. – UML-диаграмма.

**Вывод:** Реализован шаблонный класс генерации игрового поля а также шаблонные классы правил для конкретных уровней. Была изучена работа с классами на языке C++, паттерны проектирования, основы составления UML-диаграмм.

# 