# 1. ОРШИЛ/УДИРТГАЛ

Амьдралд байгаа объектыг компьютерийн програмд загварчлахад C++ хэлийг ашиглан оюутан объектыг загварчилж оюутан бүртгэх, эрэмбэлэх зэрэг үйлдлийг олон объектод хийнэ.

# 2. ЗОРИЛГО

Оюутан нэртэй объектын классыг өгөгдсөн шаардлагын дагуу зарлаж, гишүүн функцуудийг тодорхойлно. Үүний тулд дараах зорилтуудыг тавьж ажилласан:

1. Гишүүн өгөгдлүүдийн төрлийг тодорхойлох,
2. Гишүүн функцүүдийг тодорхойлох,
3. Объект эрэмбэлэх функц бичих,
4. Функцуудыг тодорхойлохдоо дахин ашиглах зарчмыг баримтлах,
5. Классыг хэрэглэсэн функц тодорхойлох.

# 3. ОНОЛЫН СУДАЛГАА

## 3.1 Класс ба объект

Бодит объектыг програмын орчинд хийсвэрлэхдээ Класс /Class/ гэсэн ойлголтыг ашигладаг [1]. Объект гэдэг нь ...... . Объектын шинжийг классын гишүүн өгөгдлөөр төлөөлүүлдэг ........

Гишүүн өгөгдөл гэдэг нь ............

Гишүүн функц нь .........................

## 3.2 Объектон хүснэгт

Объект нь үүсмэл өгөгдлийн төрөл учир хүснэгт үүсгэж болно. ...........................

## 3.3 Объектон хүснэгт эрэмбэлэх

Эрэмбэлэхэд шаардлагатай хамгийн чухал оператор нь харьцуулах оператор. C++ ийн стандарт жиших операторууд нь /==, >, </ бүхэл объектыг жишиж чадахгүй учир хоёр объектыг жиших функц бичнэ......................

Эрэмбэлэх алгоритм нь .....................

## 3.4 Тэмдэгтийн цуваа харьцуулах функц

Хоёр тэмдэгтийн цувааг харьцуулахад байт байтаар харьцуулдаг. Яагаад гэвэл ..............

Үүнийг хийдэг strcmp гэдэг функц байдаг [2]. Функцийн буцаах утга нь ....., авах параметерүүд нь ............ байна.

## 3.5 Гэх мэт дэд гарчиг өгч цааш бичнэ

# 4. ХЭРЭГЖҮҮЛЭЛТ

Яг өөрийн хийсэн зүйлээ бичнэ. Кодоос хэсэгчлэн оруулж тайлбарлаж болно.

# 5. ДҮГНЭЛТ

Өмнө бичсэн зүйлсээ дүгнэнэ. Жишээ нь дахин ашиглах зарчмыг ашигласнаар ... мөр код хэмнэсэн. Классыг загварчилснаар ийм давуу тал гарч байна гэх мэт.

# 6. АШИГЛАСАН МАТЕРИАЛ

1. Объект хандлагат технологийн С++ програмчлал, Ж.Пүрэв, 2008, Улаанбаатар.

2. strcmp, <http://en.cppreference.com/w/c/string/byte/strcmp>

# 7. ХАВСРАЛТ

Кодыг энд оруулна.