МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ  
(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСТИТЕТ)

**Лабораторная работа №3**

по курсу “Объектно-ориентированное программирование”

I семестр, 2021/22 учебный год

Студент: *Капичников Ярослав Андреевич, группа М8О-207Б-20*

Преподаватель: *Дорохов Евгений Павлович, каф. 806*

**Задание:** Спроектировать и запрограммировать на языке C++ классы трёх фигур. Классы должны удовлетворять следующим правилам:

* + Должны быть названы как в вариантах задания и расположены в раздельных файлах;
  + Иметь общий родительский класс Figure;
  + Содержать конструктор, принимающий координаты вершин фигуры из стандартного потока std::cin, расположенных через пробел (например: 0.0 0.0 1.0 0.0 1.0 1.0 0.0 1.0);
  + Содержать набор общих методов:
    - size\_t VertexesNumber() – метод, возвращающий количество вершин фигуры
    - double Area() – метод расчета площади фигуры;
    - void Print(std::ostream& os) – метод печати типа фигуры и ее координат вершин в поток вывода os (в формате Rectangle: (0.0, 0.0) (1.0, 0.0) (1.0, 1.0) (0.0, 1.0), с переводом строки в конце).

**Вариант №10:**

* + Фигура 1: Прямоугольник (Rectangle)
  + Фигура 2: Трапеция (Trapezoid)
  + Фигура 3: Ромб (Rhombus)

**Описание программы:**

Исходный код разделён на 10 файлов:

* point.h – описание класса точки
* point.cpp – реализация класса точки
* figure.h – описание класса фигуры
* rectangle.h – описание класса прямоугольника (наследуется от фигуры)
* rectangle.cpp – реализация класса прямоугольника
* rhombus.h – описание класса ромба (наследуется от прямоугольника)
* rhombus.cpp – реализация класса ромба
* trapezoid.h – описание класса трапеции (наследуется от фигуры)
* trapezoid.cpp – реализация класса трапеции
* main.cpp – основная программа

**Дневник отладки**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Дата | Событие | Действие по исправлению |
| 1 | 10.10.21 | Обнаружил, что все мои фигуры - четырехугольники | Добавил в класс Figure 4 точки |
|  |  |  |  |

**Вывод:**  
 Проделав данную работу, я изучил базовые понятия ооп, познакомился с классами и научился создавать дочерние подклассы. Также использовал перегрузку операторов ввода и вывода. Эти знания пригодятся в будущем любому программисту.

**Исходный код:**

**Figure.h**

|  |
| --- |
| #pragma once |
|  | #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | using namespace std; |
|  |  |
|  | class Figure { |
|  | public: |
|  | virtual size\_t VertexesNumber() = 0; |
|  | virtual double Area() = 0; |
|  | virtual void Print(std::ostream& os) = 0; |
|  | protected: |
|  | Point a; |
|  | Point b; |
|  | Point c; |
|  | Point d; |
|  | }; |

Point.cpp

|  |
| --- |
| #include "point.h" |
|  |  |
|  | #include <cmath> |
|  |  |
|  | Point::Point() : x\_(0.0), y\_(0.0) {} |
|  |  |
|  | Point::Point(double x, double y) : x\_(x), y\_(y) {} |
|  |  |
|  | Point::Point(std::istream& is) { |
|  | is >> x\_ >> y\_; |
|  | } |
|  |  |
|  | double Point::dist(Point& other) { |
|  | double dx = (other.x\_ - x\_); |
|  | double dy = (other.y\_ - y\_); |
|  | return std::sqrt(dx \* dx + dy \* dy); |
|  | } |
|  |  |
|  | double Point::getX() |
|  | { |
|  | return x\_; |
|  | } |
|  |  |
|  | double Point::getY() |
|  | { |
|  | return y\_; |
|  | } |
|  |  |
|  | std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p) { |
|  | is >> p.x\_ >> p.y\_; |
|  | return is; |
|  | } |
|  |  |
|  | std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Point& p) { |
|  | os << "(" << p.x\_ << ", " << p.y\_ << ")"; |
|  | return os; |
|  | } |

Point.h

|  |
| --- |
| #ifndef POINT\_H |
|  | #define POINT\_H |
|  |  |
|  | #include <iostream> |
|  |  |
|  | class Point { |
|  | public: |
|  | Point(); |
|  | Point(std::istream& is); |
|  | Point(double x, double y); |
|  |  |
|  | double dist(Point& other); |
|  | double getX(); |
|  | double getY(); |
|  |  |
|  | friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p); |
|  | friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Point& p); |
|  |  |
|  | private: |
|  | double x\_; |
|  | double y\_; |
|  | }; |
|  |  |
|  | #endif |

Rectangle.cpp

|  |
| --- |
| #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"rectangle.h" |
|  | using namespace std; |
|  |  |
|  | Rectangle::Rectangle(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4) { |
|  | a = a1; |
|  | b = a2; |
|  | c = a3; |
|  | d = a4; |
|  | } |
|  | double Rectangle::Area() { |
|  | double A = a.dist(b); |
|  | double B = b.dist(c); |
|  | return A \* B; |
|  | } |
|  |  |
|  | void Rectangle::Print(std::ostream& os) |
|  | { |
|  | std::cout << "Rectangle: " << a << " " << b << " " << c << " " << d << endl; |
|  | } |
|  |  |
|  | size\_t Rectangle::VertexesNumber() |
|  | { |
|  | return (size\_t)4; |
|  | } |
|  | Rectangle::Rectangle(std::istream& is) { |
|  |  |
|  | cin >> a >> b >> c >> d; |
|  | } |

Rectangle.h

|  |
| --- |
| #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"figure.h" |
|  | class Rectangle : Figure { |
|  | public: |
|  | double Area(); |
|  | void Print(std::ostream& os); |
|  | size\_t VertexesNumber(); |
|  | Rectangle(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4); |
|  | Rectangle(std::istream& is); |
|  |  |
|  |  |
|  | }; |

Rhombus.cpp

s (26 sloc)  539 Bytes

[Raw](https://github.com/Yaroslavkap/OOP/raw/master/lab1/rhombus.cpp)[Blame](https://github.com/Yaroslavkap/OOP/blame/master/lab1/rhombus.cpp)

Начало формы

Конец формы

Начало формы

Конец формы

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"rhombus.h" |
|  | using namespace std; |
|  |  |
|  | Rhombus::Rhombus(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4) { |
|  | a = a1; |
|  | b = a2; |
|  | c = a3; |
|  | d = a4; |
|  | } |
|  | double Rhombus::Area() { |
|  | double A = a.dist(c); |
|  | double B = b.dist(d); |
|  | return A \* B / 2; |
|  | } |
|  |  |
|  | void Rhombus::Print(std::ostream& os) |
|  | { |
|  | std::cout << "Rhombus: " << a << " " << b << " " << c << " " << d << endl; |
|  | } |
|  |  |
|  | size\_t Rhombus::VertexesNumber() |
|  | { |
|  | return (size\_t)4; |
|  | } |
|  | Rhombus::Rhombus(std::istream& is) { |
|  |  |
|  | cin >> a >> b >> c >> d; |
|  | } |

Rhombus.h

|  |
| --- |
| #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"figure.h" |
|  | class Rhombus : Figure { |
|  | public: |
|  | double Area(); |
|  | void Print(std::ostream& os); |
|  | size\_t VertexesNumber(); |
|  | Rhombus(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4); |
|  | Rhombus(std::istream& is); |
|  |  |
|  |  |
|  | }; |

Trapezoid.cpp

|  |
| --- |
| #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"trapezoid.h" |
|  | #include<math.h> |
|  | using namespace std; |
|  |  |
|  | Trapezoid::Trapezoid(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4) { |
|  | a = a1; |
|  | b = a2; |
|  | c = a3; |
|  | d = a4; |
|  | } |
|  | double Trapezoid::Area() { |
|  |  |
|  | double la = a.dist(d); |
|  | double lb = b.dist(c); |
|  | double lc = c.dist(d); |
|  | double ld = a.dist(b); |
|  | if (la > lb) { |
|  | double t = la; |
|  | la = lb; |
|  | lb = t; |
|  | } |
|  | double numenator = (lb - la) \* (lb - la) + lc \* lc - ld \* ld; |
|  | double denumenator = 2 \* (lb - la); |
|  | if (denumenator == 0) { |
|  | return (la \* lc); |
|  | } |
|  | double h = sqrt(lc \* lc - ((numenator \* numenator) / (denumenator \* denumenator))); |
|  | return ((la + lb) / 2 \* h); |
|  |  |
|  |  |
|  | } |
|  |  |
|  | void Trapezoid::Print(std::ostream& os) |
|  | { |
|  | std::cout << "Trapezoid: " << a << " " << b << " " << c << " " << d << endl; |
|  | } |
|  |  |
|  | size\_t Trapezoid::VertexesNumber() |
|  | { |
|  | return (size\_t)4; |
|  | } |
|  | Trapezoid::Trapezoid(std::istream& is) { |
|  |  |
|  | cin >> a >> b >> c >> d; |
|  | } |

Trapezoid.h

|  |
| --- |
| #include <iostream> |
|  | #include"point.h" |
|  | #include"figure.h" |
|  | class Trapezoid : Figure { |
|  | public: |
|  | double Area(); |
|  | void Print(std::ostream& os); |
|  | size\_t VertexesNumber(); |
|  | Trapezoid(Point a1, Point a2, Point a3, Point a4); |
|  | Trapezoid(std::istream& is); |
|  |  |
|  |  |
|  | }; |