Об’єктно орієнтоване програмування

**Лабораторна робота №11**

# Наслідування та поліморфізм (2)

# Теоретичні відомості

Наслідування та поліморфізм. Наслідування класів передбачає збереження полів і методів (а також властивостей і подій) базового класу в класі нащадку.

Список базових класів приводиться в описі класу після імені класу і двокрапки. Елементи цього списку розділяються комами і крім імен класів містять класифікатори доступу. наприклад:

class D: public A, protected B, private C {...};

Класифікатор доступу перед ім'ям класу призначений для модифікації доступу до полів і методів класу. Модифікує класифікатор доступу вказує на максимально можливий доступ. Так все елементи класу A, з наведеного вище прикладу, при наслідуванні збережуть свої визначення доступу. Для класу B, елементи, описані в розділі public, будуть успадковані як елементи типу protected. І, нарешті, всі елементи класу C, будуть успадковані як елементи типу private. Таке наслідування використовується досить рідко, так як в цьому випадку немає можливості отримати доступ до полів і методів батьківського класу. Необхідно також мати на увазі, що модифікує класифікатором доступу за замовчуванням для класів, описаних за допомогою ключового слова class, є private. Тобто заголовок класу D міг бути записаний так:

class D: public A, protected B, C {...}

Модифікує класифікатором доступу за замовчуванням для класів, описаних за допомогою ключового слова struct, є public.

Доступ до окремих елементів базових класів, обмежений за допомогою модифікуючого класифікатора, може бути відновлений. Це проводиться шляхом явного їх опису в відповідному розділі дочірнього класу.

Наприклад, якщо в класі C в розділі public був описаний метод Mesh, то доступ до нього може бути відновлений за допомогою наступної коду в описі класу D:

class D: public A, protected B, C {...

public:

C :: Mesh ();

...

При множині спадкування екземпляр класу нащадка містить в собі як підоб'єкти екземпляри всіх базових класів. Наприклад, екземпляр класу D, буде містити екземпляри класів A, B і C (рис. 1).

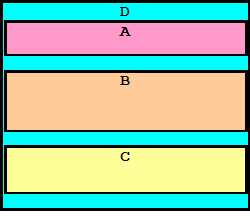


Рисунок 11.1 – Схема множинного наслідування

Синтаксисом мови C ++ заборонено явно вказувати один і той же клас в якості базового більше одного разу. Однак якщо кілька базових класів мають загального батька, то екземпляр цього класу буде включений в екземпляр класу нащадка кілька разів.

Спадкування тісно пов'язане з поняттям поліморфізму. Під поліморфізмом розуміють відмінність в реалізації однойменних методів у родинних класах. Механізмом забезпечує поліморфну поведінку є динамічне зв'язування.

При статичному зв'язуванні, яке проводиться для звичайних методів, реалізація методу визначається на етапі компіляції і залежить від типу змінної, що викликала метод.

При динамічному зв'язуванні, яке проводиться для віртуальних методів, реалізація методу визначається під час роботи програми і залежить від конкретного класу, на екземпляр якого посилається в даний момент змінна, що викликає метод.

Віртуальний метод (віртуальна функція) - метод класу, який може бути перевизначений в класах-спадкоємців так, що конкретна реалізація методу для виклику буде визначатися під час виконання. Таким чином, програмісту необов'язково знати точний тип об'єкта для роботи з ним через віртуальні методи: досить лише знати, що об'єкт належить класу або спадкоємцю класу, в якому метод оголошений.

Для оголошення віртуальних методів використовується директива virtual, яка записується перед заголовком методу в описі класу. наприклад:

class Base

{

public:

void SM () {cout << "Base SM \ n";};

virtual void VM () {cout << "Base VM \ n";};

};

Віртуальні методи можуть не мати реалізації. Такі методи називають абстрактними (pure virtual methods). Для того щоб описати такий метод, після його заголовка ставлять = 0.

наприклад:

virtual void Go () = 0;

Клас який містить явно описаний чи успадкований абстрактний метод називається абстрактним. Абстрактні класи можуть бути використані в якості базових, з подальшою реалізацією всіх абстрактних методів.

**Приклад**. Написати програму, яка дозволяє користувачеві виставляти необмежену кількість пішок на порожню шахову дошку і визначає по кліку на фігуру клітини шахової дошки, на які ця фігура може зробити хід (рис. 11.2)

Лістинг 11.1 – Файл chesspiece.h

#ifndef CHESSPIECE\_H

#define CHESSPIECE\_H

#include <QString>

#include <QPainter>

const int DeskBorder **=** 15**;**

const int DeskCell **=** 50**;**

class ChessPiece

**{**

protected**:**

int fx**,** fy**;**

QString imagename**;**

public**:**

ChessPiece**(**int fx**,** int fy**);**

virtual **~**ChessPiece**();**

void setPosition**(**int x**,** int y**);**

QPoint getPosition**();**

void Draw**(**QPainter **\***p**);**

void DrawShadow**(**QPainter **\***p**,** int i**,** int j**);**

virtual bool canMove**(**int x**,** int y**)** **=** 0**;**

static QRect GetCellRect**(**int i**,** int j**);**

static QPoint GetCellByMouseClick**(**QPoint p**);**

**};**

#endif // CHESSPIECE\_H

Лістинг 11.1 – Файл chesspiece.cpp

#include "chesspiece.h"

#include <qdebug.h>

#include <qdir.h>

ChessPiece**::**ChessPiece**(**int fx**,** int fy**)**

**{**

imagename **=** QDir**::**currentPath**()** **+** "/" **+** imagename**;**

setPosition**(**fx**,** fy**);**

**}**

ChessPiece**::~**ChessPiece**()**

**{**

**}**

QRect ChessPiece**::**GetCellRect**(**int i**,** int j**)**

**{**

QRect result**;**

int nj **=** 7 **-** j**;**

result**.**setLeft**(**i **\*** DeskCell **+** DeskBorder**);**

result**.**setTop**(**nj **\*** DeskCell **+** DeskBorder**);**

result**.**setRight**((**i **+** 1**)\***DeskCell **+** DeskBorder**);**

result**.**setBottom**((**nj **+** 1**)\***DeskCell **+** DeskBorder**);**

**return** result**;**

**}**

QPoint ChessPiece**::**getPosition**()**

**{**

**return** QPoint**(**fx**,** fy**);**

**}**

QPoint ChessPiece**::**GetCellByMouseClick**(**QPoint p**)**

**{**

int x **=** p**.**x**();**

int y **=** p**.**y**();**

x **-=** DeskBorder**;**

y **-=** DeskBorder**;**

**if(**x **<** 0 **||** y **<** 0 **||** x **>** 8 **\*** DeskCell **||** y **>** 8 **\*** DeskCell**)**

**return** QPoint**(-**1**,** **-**1**);**

**return** QPoint**(**x **/** DeskCell**,** 7 **-** y **/** DeskCell**);**

**}**

void ChessPiece**::**Draw**(**QPainter **\***p**)**

**{**

QImage img**(**imagename**);**

p**->**drawImage**(**GetCellRect**(**fx**,** fy**),** img**,** img**.**rect**());**

**}**

void ChessPiece**::**DrawShadow**(**QPainter **\***p**,** int i**,** int j**)**

**{**

QImage img**(**imagename**);**

p**->**setCompositionMode**(**QPainter**::**CompositionMode\_Overlay**);**

p**->**drawImage**(**GetCellRect**(**i**,** j**),** img**,** img**.**rect**());**

p**->**setCompositionMode**(**QPainter**::**CompositionMode\_SourceOver**);**

**}**

void ChessPiece**::**setPosition**(**int x**,** int y**)**

**{**

fx **=** x**;**

fy **=** y**;**

**}**

Лістинг 11.1 – Файл whitepawn.h

#ifndef WHITEPAWN\_H

#define WHITEPAWN\_H

#include "chesspiece.h"

class WhitePawn **:** public ChessPiece

**{**

public**:**

WhitePawn**(**int fx**,** int fy**);**

bool canMove**(**int x**,** int y**);**

**};**

#endif // WHITEPAWN\_H

Лістинг 11.1 – Файл whitepawn.cpp

#include "whitepawn.h"

WhitePawn**::**WhitePawn**(**int fx**,** int fy**):** ChessPiece**(**fx**,** fy**)**

**{**

imagename **=** "./chess\_images/Chess\_plt60.png"**;**

**}**

bool WhitePawn**::**canMove**(**int x**,** int y**)**

**{**

**if(**x **!=** fx**)**

**return** **false;**

**if(**fy **==** 1**)**

**if(**y **==** 3 **||** y **==** 2**)**

**return** **true;**

**else**

**return** **false;**

**else** **if(**y **==** fy **+** 1**)**

**return** **true;**

**else**

**return** **false;**

**}**

Лістинг 11.1 – Файл blackpawn.h

#ifndef BLACKPAWN\_H

#define BLACKPAWN\_H

#include "chesspiece.h"

class BlackPawn **:** public ChessPiece

**{**

public**:**

BlackPawn**(**int fx**,** int fy**);**

bool canMove**(**int x**,** int y**);**

**};**

#endif // BLACKPAWN\_H

Лістинг 11.1 – Файл blackpawn.cpp

#include "blackpawn.h"

BlackPawn**::**BlackPawn**(**int fx**,** int fy**):** ChessPiece**(**fx**,** fy**)**

**{**

imagename **=** "./chess\_images/Chess\_pdt60.png"**;**

**}**

bool BlackPawn**::**canMove**(**int x**,** int y**)**

**{**

**if(**x **!=** fx**)**

**return** **false;**

**if(**fy **==** 6**)**

**if(**y **==** 5 **||** y **==** 4**)**

**return** **true;**

**else**

**return** **false;**

**else** **if(**y **==** fy **-** 1**)**

**return** **true;**

**else** **return** **false;**

}

Лістинг 11.1 – Файл mainwindow.h

#ifndef MAINWINDOW\_H

#define MAINWINDOW\_H

#include <QMainWindow>

#include "chesspiece.h"

**namespace** Ui **{**

class MainWindow**;**

**}**

class MainWindow **:** public QMainWindow

**{**

Q\_OBJECT

public**:**

explicit MainWindow**(**QWidget **\***parent **=** **nullptr);**

**~**MainWindow**();**

private slots**:**

void on\_pushButton\_clicked**();**

private**:**

Ui**::**MainWindow **\***ui**;**

void DrawChessField**(**QPainter **\***p**);**

bool eventFilter**(**QObject**\*** watched**,** QEvent**\*** event**);**

bool StrToChessPos**(**QString s**,** int **&**i**,**int **&**j**);**

QVector**<**ChessPiece**\*>** pieces**;**

QPoint cellcoord**;**

**};**

#endif // MAINWINDOW\_H

Лістинг 11.1 – Файл mainwindow.cpp

#include "mainwindow.h"

#include "ui\_mainwindow.h"

#include <QPainter>

#include <QDebug>

#include <QKeyEvent>

#include "chesspiece.h"

#include "whitepawn.h"

#include "blackpawn.h"

#include <QMessageBox>

MainWindow**::**MainWindow**(**QWidget **\***parent**)** **:**

QMainWindow**(**parent**),**

ui**(new** Ui**::**MainWindow**)**

**{**

ui**->**setupUi**(this);**

ui**->**widget**->**installEventFilter**(this);**

**}**

MainWindow**::~**MainWindow**()**

**{**

**delete** ui**;**

**for(**auto piece **=** pieces**.**begin**();** piece **<** pieces**.**end**();** piece**++)**

**delete** **\***piece**;**

**}**

bool MainWindow**::**eventFilter**(**QObject**\*** watched**,** QEvent**\*** event**)**

**{**

**if(**watched **==** ui**->**widget **&&** event**->**type**()** **==** QEvent**::**Paint**)**

**{**

QPainter p**(**ui**->**widget**);**

DrawChessField**(&**p**);**

**for(**auto piece **=** pieces**.**begin**();** piece **<** pieces**.**end**();** piece**++)**

**{**

**(\***piece**)->**Draw**(&**p**);**

**if((\***piece**)->**getPosition**()** **==** **this->**cellcoord**)**

**for(**int i **=** 0**;** i **<** 8**;** i**++)**

**for(**int j **=** 0**;** j **<** 8**;** j**++)**

**if((\***piece**)->**canMove**(**i**,** j**))**

**(\***piece**)->**DrawShadow**(&**p**,** i**,** j**);**

**}**

**return** **true;**

**}**

**if(**watched **==** ui**->**widget **&&** event**->**type**()** **==** QEvent**::**MouseButtonPress**)**

**{**

QPoint clickpos **=** **reinterpret\_cast<**QMouseEvent **\*>(**event**)->**pos**();**

QPoint coord **=** ChessPiece**::**GetCellByMouseClick**(**clickpos**);**

**this->**cellcoord **=** coord**;**

ui**->**widget**->**update**();**

**}**

**return** **false;**

**}**

void MainWindow**::**DrawChessField**(**QPainter **\***p**)**

**{**

QBrush b1**(**QColor**(**0xEEEE00**));**

QBrush b2**(**QColor**(**0x666600**));**

**for(**int i **=** 0**;** i **<** 8**;** i**++)**

**for(**int j **=** 0**;** j **<** 8**;** j**++)**

**{**

**if((**i **+** j**)** **%** 2 **==** 0**)**

p**->**fillRect**(**ChessPiece**::**GetCellRect**(**i**,** j**),** b1**);**

**else**

p**->**fillRect**(**ChessPiece**::**GetCellRect**(**i**,** j**),** b2**);**

**}**

**for(**int i **=** 0**;** i **<** 8**;** i**++)**

**{**

QChar text **=** QChar**(**'A' **+** i**);**

QRect textrect1 **=** p**->**fontMetrics**().**boundingRect**(**QString**(**text**));**

QRect textrect2 **=** p**->**fontMetrics**().**boundingRect**(**QString**::**number**(**8 **-** i**));**

p**->**drawText**(**DeskBorder **+** i **\*** DeskCell **+** DeskCell **/** 2 **-** textrect1**.**width**()** **/** 2**,** 2 **\*** DeskBorder **+** 8 **\*** DeskCell**,** QString**(**text**));**

p**->**drawText**(**DeskBorder **/** 2**,** DeskBorder **+** i **\*** DeskCell **+** DeskCell **/** 2 **+** textrect2**.**height**()** **/** 2**,** QString**::**number**(**8 **-** i**));**

**}**

**}**

bool MainWindow**::**StrToChessPos**(**QString s**,** int **&**i**,** int **&**j**)**

**{**

**if(**s**.**length**()** **!=** 2**)**

**return** **false;**

QByteArray sc **=** s**.**toUpper**().**toLocal8Bit**();**

i **=** sc**[**0**]** **-** 'A'**;**

j **=** sc**[**1**]** **-** '1'**;**

**return** **true;**

**}**

void MainWindow**::**on\_pushButton\_clicked**()**

**{**

int x **=** 0**,** y **=** 0**;**

**if(!**StrToChessPos**(**ui**->**lineEdit**->**text**(),** x**,** y**))**

**return;**

**for(**auto piece **=** pieces**.**begin**();** piece **<** pieces**.**end**();** piece**++)**

**{**

**if((\***piece**)->**getPosition**()** **==** QPoint**(**x**,** y**))**

**{**

QMessageBox**::**warning**(this,** ""**,** "Клітинка зайнята"**);**

**return;**

**}**

**}**

**if(**ui**->**radioButton**->**isChecked**())**

pieces**.**push\_back**(new** BlackPawn**(**x**,** y**));**

**if(**ui**->**radioButton\_2**->**isChecked**())**

pieces**.**push\_back**(new** WhitePawn**(**x**,** y**));**

ui**->**widget**->**update**();**

**}**

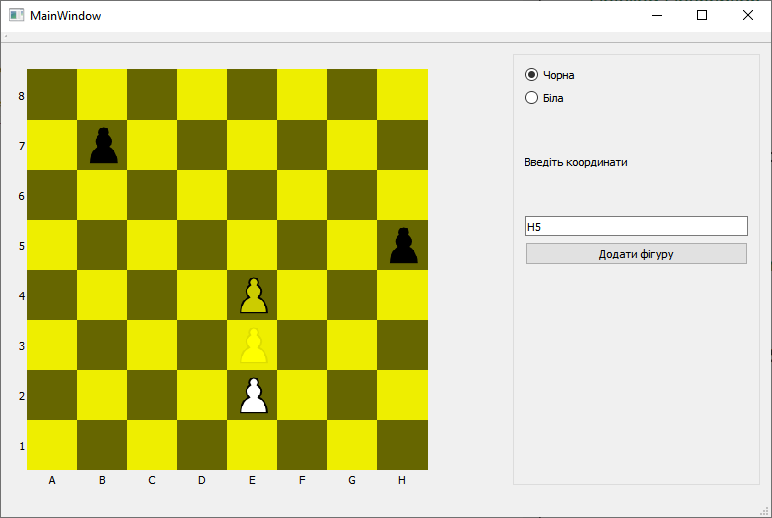


Рисунок 11.2 – Результат роботи програми

**Варіанти завдань**

**УВАГА, зображення фігур доступні за посиланням** [**https://github.com/a-vodka/oop\_qt/examples/lab11-chess/chess\_images/**](https://github.com/a-vodka/oop_qt/examples/lab11-chess/chess_images/) **. За бажанням можна використовувати інші зображення.**

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і ферзів (теж по одному) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і тур (теж по одній) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і слонів (по 2 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і коней (по 2 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і пішаків (по 4 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. При досягнені пішаками краю поля, вони повинні перетворюватись на ферзів. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і тур (по 2 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і слонів (по 3 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і коней (по 3 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.

Написати програму, яка дозволяє двом користувачам виставляти на шахівниці королів (по одному кожного кольору) і пішаків (по 5 кожного кольору) і виконувати ходи цими фігурами. . При досягнені пішаками краю поля, вони повинні перетворюватись на ферзів. Програма повинна контролювати правильність ходів фігур, підсвічувати можливі ходи для обраної фігури і генерувати повідомлення про помилки в разі виконання некоректних операцій. Уразі загибелі короля, виводиться повідомлення про закінчення гри.