**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ**

**(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСТИТЕТ)**

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №3**

**по курсу объектно-ориентированное программирование I семестр, 2021/22 уч. год**

Студент *Морозов Артем Борисович, группа М80-208Б-20*

Преподаватель *Дорохов Евгений Павлович*

**Условие**

Задание: Вариант 14: Пятиугольник, Шестиугольник, Восьмиугольник. Необходимо спроектировать и запрограммировать на языке C++ классы трех фигур, согласно варианту задания. Классы должны удовлетворять следующим правилам:

1. Должны быть названы также, как в вариантах задания и расположенны в раздельных файлах: отдельно заголовки (имя\_класса\_с\_маленькой\_буквы.h), отдельно описание методов (имя\_класса\_с\_маленькой\_буквы.cpp).

2. Иметь общий родительский класс Figure;

3. Содержать конструктор, принимающий координаты вершин фигуры из стандарт- ного потока std::cin, расположенных через пробел. Пример: "0.0 0.0 1.0 0.0 1.0 1.0 0.0 1.0"

4. 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.

**Описание программы**

Исходный код лежит в 10 файлах:

1. main.cpp: основная программа, взаимодействие с пользователем посредством команд из меню

2. include/figure.h: описание абстрактного класса фигур

3. include/point.h: описание класса точки

4. include/pentagon.h: описание класса пятиугольника, наследующегося от figures 5. include/hexagon.h: описание класса шестиугольника, наследующегося от figures 6. include/octagon.h: описание класса восьмиугольника, наследующегося от figures 7. include/point.cpp: реализация класса точки

8. include/pentagon.cpp: реализация класса пятиугольника, наследующегося от

figures

9. include/hexagon.cpp: реализация класса шестиугольника, наследующегося от figures

10. include/octagon.cpp: реализация класса восьмиугольника, наследующегося от figure

**Дневник отладки**

Во время выполнения лабораторной работы программа не нуждалась в отладке, все ошибки компиляции были исправлены с первой попытки. После их исправления программа работала так, как было задумано изначально.

**Недочеты**

Во время выполнения лабораторной работы недочетов в программе обнаружено не было.

**Выводы:**

Основная цель лабораторной работы №3 - знакомство с парадигмой объектно-ориентированного программирования на языке С++. Могу сказать, что справился с этой целью весьма успешно: усвоил “3 китов ООП”: полиморфизм, наследование, инкапсуляция, освоил базовые понятия ООП, такие как классы, методы, конструкторы, деструкторы… Ознакомился с ключевыми словами virtual, friend, private, public... Повторил тему “директивы условной компиляции”, “перегрузка функций/операторов”, работа со стандартными потоками ввода-вывода. **Лабораторная работа №3 прошла для меня успешно.**

**Исходный код**

figure.h

#ifndef FIGURE\_H

#define FIGURE\_H

#include "point.h"

class Figure {

public:

virtual double Area() = 0;

virtual void Print(std::ostream &os) = 0; virtual size\_t VertexesNumber() = 0; virtual ~Figure() {};

};

#endif

point.h

#ifndef POINT\_H

#define POINT\_H

#include <iostream>

class Point {

public:

Point();

Point(std::istream &is);

Point(double x, double y);

double X();

double Y();

friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p); friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, Point& p);

private:

double x\_;

double y\_;

};

#endif

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::X() {

return x\_;

};

double Point::Y() {

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;

}

pentagon.h

#ifndef PENTAGON\_H

#define PENTAGON\_H

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Pentagon : public Figure {

public:

Pentagon(std::istream& InputStream); virtual ~Pentagon();

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print(std::ostream &OutputStream);

private:

Point a;

Point b;

Point c;

Point d;

Point e;

};

#endif

pentagon.cpp

#include "pentagon.h"

#include <cmath>

Pentagon::Pentagon(std::istream &InputStream)

{

InputStream >> a;

InputStream >> b;

InputStream >> c;

InputStream >> d;

InputStream >> e;

std:: cout << "Pentagon that you wanted to create has been created" << std:: endl;

}

void Pentagon::Print(std::ostream &OutputStream) {

OutputStream << "Pentagon: ";

OutputStream << a << " " << b << " " << c << " " << d << " " << e << std:: endl;

}

size\_t Pentagon::VertexesNumber() {

size\_t number = 5;

return number;

}

double Pentagon::Area() {

double q = abs(a.X() \* b.Y() + b.X() \* c.Y() + c.X() \* d.Y() + d.X() \* e.Y() + e.X() \* a.Y() - b.X() \* a.Y() - c.X() \* b.Y() - d.X() \* c.Y() - e.X() \* d.Y() - a.X() \* e.Y());

double s = q / 2;

return s;

}

Pentagon::~Pentagon() {

std:: cout << "My friend, your pentagon has been deleted" << std:: endl;

}

octagon.h

#ifndef OCTAGON\_H

#define OCTAGON\_H

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Octagon : public Figure {

public:

Octagon(std::istream &InputStream); virtual ~Octagon();

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print(std::ostream &OutputStream);

private:

Point a;

Point b;

Point c;

Point d;

Point e;

Point f;

Point g;

Point h;

};

#endif

octagon.cpp

#include "octagon.h"

#include <cmath>

Octagon::Octagon(std::istream &InputStream)

{

InputStream >> a;

InputStream >> b;

InputStream >> c;

InputStream >> d;

InputStream >> e;

InputStream >> f;

InputStream >> g;

InputStream >> h;

std:: cout << "Octagon that you wanted to create has been created" << std:: endl;

}

void Octagon::Print(std::ostream &OutputStream) {

OutputStream << "Octagon: ";

OutputStream << a << " " << b << " " << c << " " << d << " " << e << " " << f << " " << g << " " << h << std:: endl;

}

size\_t Octagon::VertexesNumber() {

size\_t number = 8;

return number;

}

double Octagon::Area() {

double q = abs(a.X() \* b.Y() + b.X() \* c.Y() + c.X() \* d.Y() + d.X() \* e.Y() + e.X() \* f.Y() + f.X() \* g.Y() + g.X() \* h.Y() + h.X() \* a.Y() - b.X() \* a.Y() - c.X() \* b.Y() - d.X() \* c.Y() - e.X() \* d.Y() - f.X() \* e.Y() - g.X() \* f.Y() - h.X() \* g.Y() - a.X() \* h.Y());

double s = q / 2;

return s;

}

Octagon::~Octagon() {

std:: cout << "My friend, your octagon has been deleted" << std:: endl;

}

hexagon.h

#ifndef HEXAGON\_H

#define HEXAGON\_H

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Hexagon : public Figure {

public:

Hexagon(std::istream &InputStream);

virtual ~Hexagon();

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print(std::ostream &OutputStream);

private:

Point a;

Point b;

Point c;

Point d;

Point e;

Point f;

};

#endif

hexagon.cpp

#include "hexagon.h"

#include <cmath>

Hexagon::Hexagon(std::istream &InputStream)

{

InputStream >> a;

InputStream >> b;

InputStream >> c;

InputStream >> d;

InputStream >> e;

InputStream >> f;

std:: cout << "Hexagon that you wanted to create has been created" << std:: endl;

}

void Hexagon::Print(std::ostream &OutputStream) {

OutputStream << "Hexagon: ";

OutputStream << a << " " << b << " " << c << " " << d << " " << e << " " << f << std:: endl;

}

size\_t Hexagon::VertexesNumber() {

size\_t number = 6;

return number;

}

double Hexagon::Area() {

double q = abs(a.X() \* b.Y() + b.X() \* c.Y() + c.X() \* d.Y() + d.X() \* e.Y() + e.X() \* f.Y() + f.X() \* a.Y() - b.X() \* a.Y() - c.X() \* b.Y() - d.X() \* c.Y() - e.X() \* d.Y() - f.X() \* e.Y() - a.X() \* f.Y());

double s = q / 2;

return s;

}

Hexagon::~Hexagon() {

std:: cout << "My friend, your hexagon has been deleted" << std:: endl;

}

main.cpp

#include <iostream>

#include "pentagon.h"

#include "hexagon.h"

#include "octagon.h"

int main ()

{

Pentagon a (std:: cin);

std:: cout << "The amount of vertices in your figure is : " << a.VertexesNumber() << std:: endl;

a.Print (std::cout);

std:: cout << "The area of your figure is : " << a.Area() << std:: endl;

Hexagon b (std:: cin);

std:: cout << "The amount of vertices in your figure is : " << b.VertexesNumber() << std:: endl;

b.Print (std:: cout);

std:: cout << "The area of your figure is : " << b.Area() << std:: endl;

Octagon c (std:: cin);

std:: cout << "The amount of vertices in your figure is : " << c.VertexesNumber() << std:: endl;

c.Print (std:: cout);

std:: cout << "The area of your figure is : " << c.Area() << std:: endl;

return 0;

}