

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННО БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Учебный Центр Информационных Технологий «Информатика»



Лабораторная работа № 3
по дисциплине «Объектно-ориентированное программирование»

Направление подготовки: 230105 - «Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем»

Выполнил слушатель: Бройтман Е.Д.
Вариант: №5
Дата сдачи:
Преподаватель: Силов Я.В.

Новосибирск, 2016г.

1. Задание

1) Разработать структуру абстрактного класса, который объявляет собой минимально необходимый интерфейс.

Минимальный интерфейс включает в себя функцию вывода.

2) Разработать производный класс (согласно варианту задания по работам №1, №2), осуществив его наследование от разработанного абстрактного класса, с реализацией виртуальной функции.

Методы, добавленные в работе №2 (перегружающие операторы), в данный класс не включать.

Класс должен включить в себя:

- Поля - данные, для хранения значений.
- Реализацию виртуальной функции вывода.
- Static ДИНАМИЧЕСКИЙ массив указателей на объекты БАЗОВОГО (абстрактного) класса.
- Статическую переменную для хранения размера массива.
- Статические функции:
 - добавления указателя (типа Abstract****) на объект данного класса.
 - удаление элемента с заданным номером.
 - обход всего массива с вызовом функции вывода.

В пользовательском интерфейсе предоставить следующие возможности:

- создание нового объекта (и автоматическое добавление его в массив)
- ввод новых значений для объекта с заданным номером
- удаление по логическому номеру
- просмотр всего массива

ПРИМЕЧАНИЕ: для этих операций используются разработанные static методы.

2. Структурное описание

В данной лабораторной работе мы из класса **Fraction**, созданного в лабораторных работах №№1, 2 убираем поля, методы и дружественные функции, не относящиеся к теме работы, и добавляем базовый абстрактный класс **AbstractFraction**, поля и методы, в т.ч. виртуальные, в класс **Fraction**.

Исключаемые из класса **Fraction** поля, методы и дружественные функции:

- static int Count - счетчик объектов.
- ~Fraction() – деструктор.
- static int Evklid(int N, int D) - определение НОД по алгоритму Евклида.
- void Reduction() - сокращение дроби.
- void Mul(Fraction &F) - умножение дроби.
- void Div(Fraction &F) - деление дроби.
- void SetNumerator(int N) - установка значения числителя.
- void SetDenominator(int D) - установка значения знаменателя.
- int GetNumerator() - извлечение значения числителя.
- int GetDenominator() - извлечение значения знаменателя.
- static int GetCount() - извлечение количества созданных объектов.
- void Print() - вывод на экран.

- `static void PrintAll(Fraction **PFraction)` - вывод на экран всех объектов, указатели на которые находятся в `PFraction`.
- `int Sign()const` - возвращает 1, если числитель и знаменатель имеют одинаковые знаки, и -1, если разные.
- `Fraction Abs()const` - возвращает дробь с числителем и знаменателем без знака.
- `Fraction operator+(Fraction &Addendum)` - сложение 2-х объектов.
- `Fraction operator*(Fraction &Multiplier)` - умножение 2-х объектов.
- `Fraction operator/(Fraction &Divider)` - деление 2-х объектов.
- `bool operator==(Fraction &FractionRight)const` - равенство 2-х объектов.
- `bool operator!=(Fraction &FractionRight)const` - неравенство 2-х объектов.
- `bool operator>(Fraction &FractionRight)const` - первый объект больше второго.
- `bool operator>=(Fraction &FractionRight)const` - первый объект больше или равен второму.
- `bool operator<(Fraction &FractionRight)const` - первый объект меньше второго.
- `bool operator<=(Fraction &FractionRight)const` - первый объект меньше или равен второму.
- `Fraction & operator=(Fraction &FractionRight)` – присваивание.
- `operator double()` - преобразование к типу `double`.
- `friend std::ostream& operator<<(std::ostream &out, Fraction &FractionOut)` - вывод в поток.
- `friend std::istream& operator >> (std::istream &in, Fraction &FractionIn)` - ввод из потока.

Для реализации методов классов и полей классов **AbstractFraction** и **Fraction** использован существующий файл «`Fraction.cpp`».

В заголовочном файле «`Fraction.h`» создан интерфейс (тело) абстрактного класса **AbstractFraction**, а интерфейс класса **Fraction** дополнен реализациями виртуальных методов, `static` динамическим массивом указателей на объекты класса **AbstractFraction** и `static` полем размера (количества записанных указателей на объекты класса **Fraction**) созданного динамического массива, в файле «`Menu.cpp`» реализовано пользовательское меню, обеспечивающее:

- Создание нового объекта (и автоматическое добавление его в массив).
- Ввод новых значений для объекта с заданным номером.
- Удаление по логическому номеру.
- Просмотр всего массива.

В файле «`Main.cpp`» реализованы вызовы функций обеспечения работы с кириллической кодировкой и функции меню.

Виртуальные методы абстрактного класса **AbstractFraction**:

- `virtual void Print() = 0` - вывод на экран (чисто виртуальная функция).
- `virtual ~AbstractFraction(){}` - виртуальный деструктор для исключения утечки памяти при удалении производного объекта по указателю базового класса.
- `virtual int & GetNumerator()=0` - извлечение значения числителя (чисто виртуальная функция).
- `virtual int & GetDenominator()=0` - извлечение значения знаменателя (чисто виртуальная функция).

Методы, дополнительно реализованные в классе **Fraction**:

- `virtual ~Fraction()` - виртуальный деструктор для исключения утечки памяти при удалении производного объекта по указателю базового класса.
- `static void SetNumerator(const int N, const int Index)` - установка значения числителя объекта, на который ссылается указатель массива `PFraction` по индексу `Index`.
- `static void SetDenominator(const int D, const int Index)` - установка значения знаменателя объекта, на который ссылается указатель массива `PFraction` по индексу `Index`.
- `virtual int & GetNumerator()` - извлечение ссылки на числитель (унаследованная чисто виртуальная функция).
- `virtual int & GetDenominator()` - извлечение ссылки на знаменатель (унаследованная чисто виртуальная функция).
- `static int GetSize()` - извлечение размера массива `PFraction`.
- `virtual void Print()` - вывод на экран (унаследованная чисто виртуальная функция).
- `static void PrintAll()` - вывод на экран всех объектов, указатели на которые находятся в `PFraction`.
- `static void clearArray()` - удаление всех объектов, на которые ссылаются указатели массива `PFraction`.
- `static void delElem(const int n)` - удаление объекта, на который ссылается указатель массива `PFraction` по индексу `n`.

3. Функциональное описание

Рассмотрим реализацию виртуальных и `static` методов класса **Fraction**.

1. `virtual ~Fraction()` - виртуальный деструктор запускается при удалении производного объекта класса **Fraction** по указателю на объект базового класса **AbstractFraction**. Если в массиве указателей на объекты записан только один указатель – удаляем массив с присвоением массиву значения `NULL`, уменьшаем размер массива на 1. Иначе, если количество указателей в массиве более 1 и удаляется элемент не с максимальным значением индекса в массиве – создаем массив указателей на объекты базового класса **AbstractFraction** размерностью на 1 меньше размера массива-члена класса **Fraction**, копируем в него указатели из массива-члена класса **Fraction**, за исключением указателя ссылающегося на удаляемый объект, удаляем массив-член класса **Fraction**, присваиваем указателю массива-члена класса **Fraction** указатель созданного массива указателей на объекты базового класса **AbstractFraction**, уменьшаем размер массива на 1. Иначе, если количество указателей в массиве более 1 и удаляется элемент с максимальным значением индекса в массиве – уменьшаем размер массива на 1, таким образом удастся избежать повторной перезаписи указателей из одного массива в другой при удалении каждого объекта, когда выполняется очистка массива.

2. `static void SetNumerator(const int N, const int Index)` - установка значения числителя объекта, на который ссылается указатель массива `PFraction` по индексу `Index`. С помощью реализованной виртуальной функции `GetNumerator` извлекаем ссылку на числитель объекта и копируем в числитель новое значение.

3. `static void SetDenominator(const int D, const int Index)` - установка значения знаменателя объекта, на который ссылается указатель массива `PFraction` по индексу `Index`. С помощью реализованной виртуальной функции `GetDenominator` извлекаем ссылку на знаменатель объекта и копируем в знаменатель новое значение.

4. `virtual int & GetNumerator()` - извлечение ссылки на числитель (унаследованная чисто виртуальная функция). Возвращает ссылку на числитель объекта, для которого вызывается метод.
5. `virtual int & GetDenominator()` - извлечение ссылки на знаменатель (унаследованная чисто виртуальная функция). Возвращает ссылку на знаменатель объекта класса **Fraction**, для которого вызывается метод.
6. `static int GetSize()` - извлечение размера массива **PFraction**. Возвращает значение статического поля класса **Fraction** содержащего размер массива указателей типа **AbstractFraction**** в классе **Fraction**.
7. `virtual void Print()` - вывод на экран (унаследованная чисто виртуальная функция). Выводит на экран числителя и знаменателя объекта класса **Fraction**, для которого вызывается метод.
8. `static void PrintAll()` - вывод на экран размера массива указателей типа **AbstractFraction**** в классе **Fraction** и всех объектов, указатели на которые находятся в этом массиве с помощью виртуальной функции **Print**.
9. `static void clearArray()` - удаление всех объектов, на которые ссылаются указатели массива указателей типа **AbstractFraction**** в классе **Fraction**, начиная с последнего элемента, заканчивая нулевым. При этом удастся избежать повторной перезаписи указателей из одного массива в другой при удалении каждого объекта и вызове деструктора класса **Fraction**, в котором специально для этого случая предусмотрено только уменьшение на 1 содержимого переменной размера массива при размере >1 и удалении с конца.
10. `static void delElem(const int n)` - удаление объекта, на который ссылается указатель массива указателей типа **AbstractFraction**** в классе **Fraction** по индексу. Поскольку имеется виртуальный деструктор у базового и производного классов операция `delete` удаляет объект типа **Fraction**, при этом вызывается реализация деструктора для класса **Fraction**.

4. Описание работы программы

После запуска программы на экране появляется меню, показанное на Рис. 1.

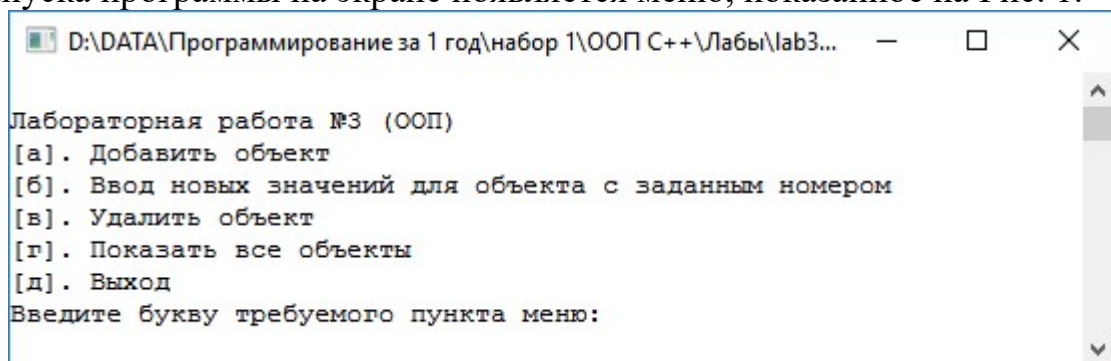


Рис. 1 Главное меню программы.

При выборе пункта а на экран будет выведено меню второго уровня добавления объектов. Рис. 2.

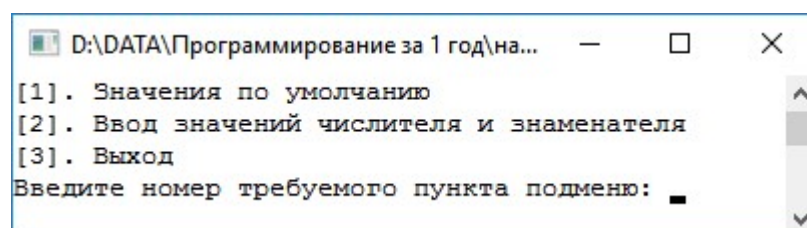


Рис. 2 Меню второго уровня добавления объектов.

При выборе пункта 1 меню второго уровня добавления объектов в массив будет помещен указатель на вновь созданный объект-доби с числителем и знаменателем равными 1 и на экран будет опять выведено меню второго уровня добавления объектов. При выборе пункта 2 меню второго уровня добавления объектов в массив будет предложено ввести значения числителя и знаменателя нового объекта-доби. Рис. 3.

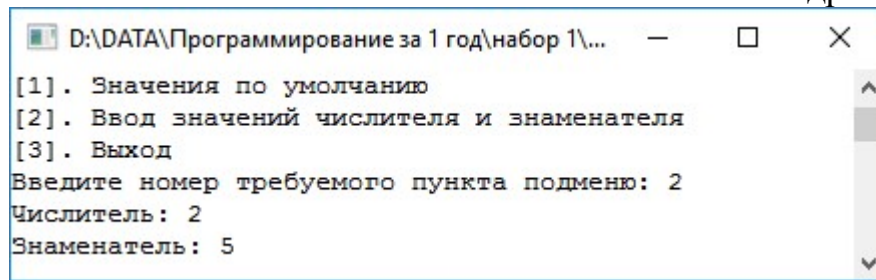


Рис. 3 Результат выбора пункта 2 меню второго уровня добавления объектов.

После ввода значений числителя и знаменателя нового объекта-доби в массив будет помещен указатель на вновь созданный объект-доби с введенными значениями числителя и знаменателя и на экран будет опять выведено меню второго уровня добавления объектов.

При выборе пункта 3 меню второго уровня добавления объектов на экране опять появится главное меню программы. Рис. 4.

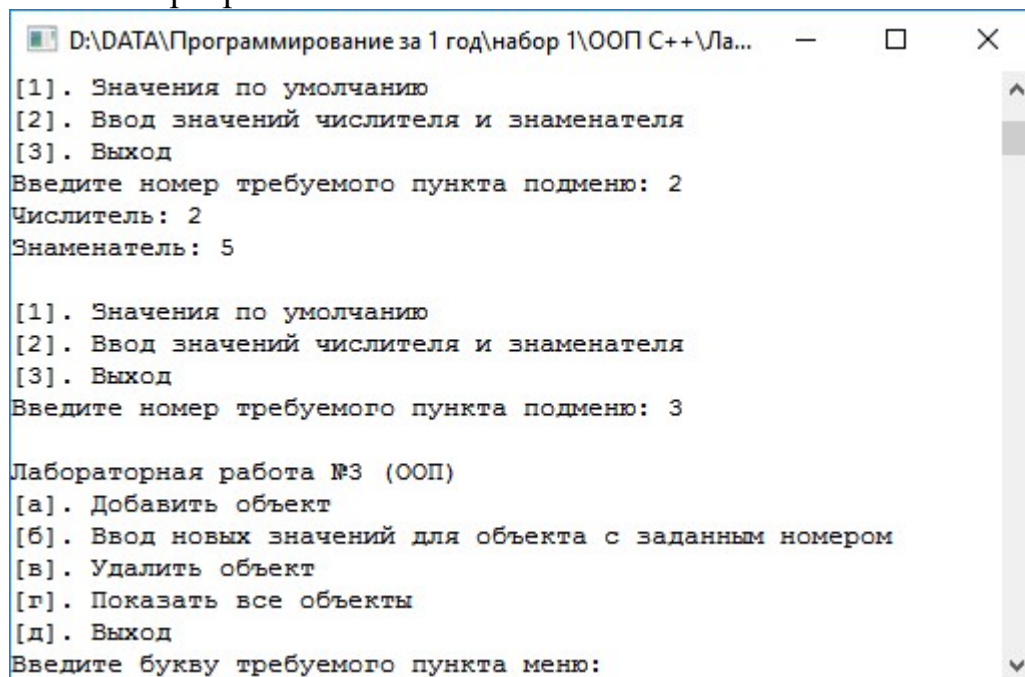


Рис. 4 Результат ввода значений числителя и знаменателя и выбора пункта 3 меню второго уровня добавления объектов.

При выборе пункта г главного меню программы на экран будут выведены количество записей в массиве, значения объектов-дробей, указатели на которые хранятся в массиве, и главное меню программы. Рис. 5.

```
D:\DATA\Программирование за 1 год\набор 1\ООП С++\Лабы\lab3\Debug\lab3.exe
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: г
Size=2

№      Числитель    Знаменатель
0       1             1
1       2             5

Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: 
```

Рис. 5 Результат выбора пункта г главного меню программы.

При выборе пункта б главного меню программы будет предложено ввести номер объекта и новые значения числителя и знаменателя этого объекта-дроби. Рис. 6.

```
D:\DATA\Программирование за 1 год\набор 1\ООП С++\Лабы\lab3\Debug\lab3.exe
Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: б
Введите номер объекта: 0
Числитель: 3
Знаменатель: 5

Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: г
Size=2

№      Числитель    Знаменатель
0       3             5
1       2             5

Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: 
```

Рис. 6 Результат выбора пункта б главного меню программы.

При выборе пункта в главного меню программы будет предложено ввести номер удаляемого объекта. Рис. 7.


```
D:\DATA\Программирование за 1 год\набор 1\ООП С++\Лабы...
Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: в
Введите номер удаляемого объекта: 1

Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню: г
Size=1

№      Числитель      Знаменатель
0       3              5

Лабораторная работа №3 (ООП)
[a]. Добавить объект
[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером
[в]. Удалить объект
[г]. Показать все объекты
[д]. Выход
Введите букву требуемого пункта меню:
```

Рис. 7 Результат выбора пункта в главного меню программы.

При выборе пункта д главного меню происходит очистка памяти из-под объектов и массива указателей и выход из программы.

5. Выводы

В результате выполнения данной лабораторной работы, получен практический опыт работы с абстрактными классами и виртуальными методами. Целью данной работы является знакомство с динамическим полиморфизмом.

В данной лабораторной работе к реализованному в лабораторных работах №1, 2 классу «Дроби» добавлен базовый абстрактный класс с чисто виртуальными методами и виртуальным деструктором, и в классе-наследнике добавлены static поля динамического массива указателей на объекты абстрактного базового класса и количества созданных объектов класса-наследника, реализованы статические методы работы с этими полями и реализации чисто виртуальных функций базового класса. В программе добавлена возможность применять к объектам класса следующие действия:

- Хранить указатели на объекты-дроби в static динамическом массиве внутри класса дробей;
- Добавлять в static динамический массив указатели на вновь созданные объекты;
- Удалять из static динамического массива указатели на удаленные объекты по индексу в массиве указателей;
- Изменять значения объектов по индексу в массиве указателей;
- Очищать память из-под объектов и массива указателей.

Файлы программы находятся в репозитории по адресу: <https://github.com/broitman-eugeniy/lab3>.

6. Код программы с комментариями

“Fraction.h”

```
#pragma once
#include <iostream>
#include <Windows.h>
//Абстрактный базовый класс дроби
class AbstractFraction
{
public:
    virtual void Print() = 0; //Вывод на экран (чисто виртуальная функция)
    virtual ~AbstractFraction(){} //Виртуальный деструктор для исключения утечки памяти при
удалении производного объекта по указателю базового класса
    virtual int & GetNumerator()=0; //Извлечение значения числителя (чисто виртуальная функция)
    virtual int & GetDenominator()=0; //Извлечение значения знаменателя (чисто виртуальная функ-
ция)
};
//Класс дроби
class Fraction: public AbstractFraction
{
    int Numerator; //Числитель
    int Denominator; //Знаменатель
    static AbstractFraction **PFraction; //Static ДИНАМИЧЕСКИЙ массив указателей на объекты БАЗО-
ВОГО (абстрактного) класса
    static int Size; //Размер массива PFraction
public:
    Fraction(); //Конструктор по умолчанию
    Fraction(const int N, const int D); //Конструктор с параметрами
    Fraction(const Fraction &F); //Конструктор копирования
    virtual ~Fraction(); //Виртуальный деструктор для исключения утечки памя-
ти при удалении производного объекта по указателю базового класса
    static void SetNumerator(const int N, const int Index); //Установка значения чис-
лителя объекта, на который ссылается указатель массива PFraction по индексу Index
    static void SetDenominator(const int D, const int Index); //Установка значения знаменателя
объекта, на который ссылается указатель массива PFraction по индексу Index
    virtual int & GetNumerator(); //Извлечение значения числителя (унаследованная чис-
то виртуальная функция)
    virtual int & GetDenominator(); //Извлечение значения знаменателя (унаследованная
чисто виртуальная функция)
    static int GetSize(); //Извлечение размера массива PFraction
    virtual void Print(); //Вывод на экран (унаследованная чисто вирту-
альная функция)
    static void PrintAll(); //Вывод на экран всех объектов, указатели на
которые находятся в PFraction
    static void clearArray(); //Удаление всех объектов, на которые ссылаются ука-
затели массива PFraction
    static void delElem(const int n); //Удаление объекта, на который ссылается ука-
затель массива PFraction по индексу n
};
//Функция меню
void Menu();
```

“Fraction.cpp”

```
#include "Fraction.h"
//Инициализация статических членов класса Fraction
int Fraction::Size = 0;
AbstractFraction ** Fraction::PFraction = NULL;
//Конструктор по умолчанию
Fraction::Fraction():Numerator(1), Denominator(1)
{
    //Создание нового массива указателей с кол-вом эл-тов на 1 больше, чем в PFraction
    AbstractFraction** nArr = new AbstractFraction*[Size + 1];
    //Скопировать все эл-ты PFraction в новый массив
    for (int i = 0; i < Size; i++)
    {
        nArr[i] = PFraction[i];
    }
    nArr[Size++] = this; //Вновь созданный элемент тоже записать в массив
    if (PFraction != NULL)
    {

```

```

        delete[] PFraction;
    }
    PFraction = nArr; //Вновь созданный массив - член класса Fraction
}
//Конструктор с параметрами
Fraction::Fraction(const int N, const int D) : Numerator(N), Denominator(D)
{
    //Создание нового массива указателей с кол-вом эл-тов на 1 больше, чем в PFraction
    AbstractFraction** nArr = new AbstractFraction*[Size + 1];
    //Скопировать все эл-ты PFraction в новый массив
    for (int i = 0; i < Size; i++)
    {
        nArr[i] = PFraction[i];
    }
    nArr[Size++] = this; //Вновь созданный элемент тоже записать в массив
    if (PFraction != NULL)
    {
        delete[] PFraction;
    }
    PFraction = nArr; //Вновь созданный массив - член класса Fraction
}
//Конструктор копирования
Fraction::Fraction(const Fraction & F) : Numerator(F.Numerator), Denominator(F.Denominator)
{
    //Создание нового массива указателей с кол-вом эл-тов на 1 больше, чем в PFraction
    AbstractFraction** nArr = new AbstractFraction*[Size + 1];
    //Скопировать все эл-ты PFraction в новый массив
    for (int i = 0; i < Size; i++)
    {
        nArr[i] = PFraction[i];
    }
    nArr[Size++] = this; //Вновь созданный элемент тоже записать в массив
    if (PFraction != NULL)
    {
        delete[] PFraction;
    }
    PFraction = nArr; //Вновь созданный массив - член класса Fraction
}
//Деструктор
Fraction::~~Fraction()
{
    if (Size == 1)
    {
        delete [] PFraction; //удаляется массив указателей, сам элемент удаляется в функциях
clearArray и delElem после отработки деструктора
        PFraction = NULL;
        Size--;
    }
    else
    {
        if (Size > 1 && PFraction[Size - 1] != this) //если удаляем элемент не с максимальным
значением индекса в массиве
        {
            AbstractFraction** nArr = new AbstractFraction*[Size - 1];
            for (int i = 0, j = 0; i < Size; i++)
            {
                if (PFraction[i] != this) //Копируются все, кроме указателя на удаляемый
элемент
                {
                    nArr[j++] = PFraction[i];
                }
            }
            delete[] PFraction; //Удаление массива указателей
            PFraction = nArr; //Вновь созданный массив nArr - член класса Fraction
            Size--;
        }
        else
        {
            if (Size > 1 && PFraction[Size - 1] == this) //если удаляем элемент с максималь-
ным значением индекса в массиве
            {

```

```

        Size--;
    }
}
//Установка значения числителя объекта
void Fraction::SetNumerator(const int N, const int Index)
{
    PFraction[Index]->GetNumerator() = N;
}
//Установка значения знаменателя
void Fraction::SetDenominator(const int D, const int Index)
{
    PFraction[Index]->GetDenominator() = D;
}
//Извлечение ссылки на числитель (виртуальная реализация)
int & Fraction::GetNumerator()
{
    return Numerator;
}
//Извлечение ссылки на знаменатель (виртуальная реализация)
int & Fraction::GetDenominator()
{
    return Denominator;
}
int Fraction::GetSize()
{
    return Size;
}
//Вывод на экран (реализация виртуальной функции)
void Fraction::Print()
{
    std::cout << Numerator << "\t\t" << Denominator << std::endl;
}
//Вывод на экран всех объектов на которые ссылаются указатели массива PFraction
void Fraction::PrintAll()
{
    std::cout << "Size=" << Size << std::endl;
    std::cout << std::endl << "№" << "\t" << "Числитель" << "\t" << "Знаменатель" << std::endl;
    for (int i = 0; i < Size; i++)
    {
        std::cout << i << "\t";
        PFraction[i]->Print();
    }
}
//Удаление всех объектов, на которые ссылаются указатели массива PFraction
void Fraction::clearArray()
{
    for (int i= Size-1;i>=0;i--)
    {
        delete PFraction[i];
    }
}
//Удаление объекта на который ссылается указатель по индексу n в массиве PFraction
void Fraction::delElem(const int n)
{
    if (n >= 0 && n < Size)
    {
        delete PFraction[n];
    }
}

```

“Main.cpp”

```

//Лабораторная работа №3.
//Вариант №5.
//1) Разработать структуру абстрактного класса, который объявляет собой минимально необходимый интерфейс.
//Минимальный интерфейс включает в себя функцию вывода.
//2) Разработать производный класс (согласно варианту задания по работам №1, №2),
//осуществив его наследование от разработанного абстрактного класса, с реализацией виртуальной функции.
//Методы, добавленные в работе №2 (перегружающие операторы), в данный класс не включать.

```

```

//Класс должен включить в себя :
//- Поля - данные, для хранения значений.
//- Реализацию виртуальной функции вывода.
//- Static ДИНАМИЧЕСКИЙ массив указателей на объекты БАЗОВОГО (абстрактного) класса.
//- Статическую переменную для хранения размера массива.
//- Статические функции:
// - добавления указателя(типа Abstract****) на объект данного класса.
// - удаление элемента с заданным номером.
// - обход всего массива с вызовом функции вывода.
#include "Fraction.h"
void main()
{
    SetConsoleCP(1251); //Ввод русских букв
    SetConsoleOutputCP(1251); //Вывод русских букв
    Menu();
}
“Menu.cpp”
#include "Fraction.h"
//Функция отображения меню
void ShowMenu()
{
    std::cout << std::endl << "Лабораторная работа №3 (ООП)";
    std::cout << std::endl << "[а]. Добавить объект";
    std::cout << std::endl << "[б]. Ввод новых значений для объекта с заданным номером";
    std::cout << std::endl << "[в]. Удалить объект";
    std::cout << std::endl << "[г]. Показать все объекты";
    std::cout << std::endl << "[д]. Выход";
    std::cout << std::endl << "Введите букву требуемого пункта меню: ";
}
//Функция отображения подменю добавления объекта
void ShowMenu2()
{
    std::cout << std::endl << "[1]. Значения по умолчанию";
    std::cout << std::endl << "[2]. Ввод значений числителя и знаменателя";
    std::cout << std::endl << "[3]. Выход";
    std::cout << std::endl << "Введите номер требуемого пункта подменю: ";
}
//Функция проверки ввода из потока std::cin целочисленного значения
//Value - ссылка на переменную в которую осуществляется ввод
//LeftBorder - левая граница области определения вводимой переменной
//LeftIncluded - признак включения в область определения переменной левой границы
//RightBorder - правая граница области определения вводимой переменной
//RightIncluded - признак включения в область определения переменной правой границы
void CheckCinInt(int &Value, const int LeftBorder, const bool LeftIncluded, const int RightBorder,
const bool RightIncluded)
{
    while ((LeftIncluded==true)?(Value<LeftBorder):(Value<=LeftBorder) || (RightIncluded == true)
? (Value>RightBorder) : (Value >= RightBorder) || std::cin.fail())
    {
        std::cin.clear();
        std::cin.ignore(std::cin.rdbuf()->in_avail()); //Очистка буфера
        std::cout << std::endl << "Значение введено неверно, введите еще раз: ";
        std::cin >> Value;
    }
}
//Функция проверки ввода из потока std::cin значения типа char
//Value - ссылка на переменную в которую осуществляется ввод
//LeftBorder - левая граница области определения вводимой переменной
//LeftIncluded - признак включения в область определения переменной левой границы
//RightBorder - правая граница области определения вводимой переменной
//RightIncluded - признак включения в область определения переменной правой границы
void CheckCinChar(char &Value, const char LeftBorder, const bool LeftIncluded, const char
RightBorder, const bool RightIncluded)
{
    while ((LeftIncluded == true) ? (Value<LeftBorder) : (Value <= LeftBorder) || (RightIncluded
== true) ? (Value>RightBorder) : (Value >= RightBorder) || std::cin.fail())
    {
        std::cin.clear();
        std::cin.ignore(std::cin.rdbuf()->in_avail()); //Очистка буфера
    }
}

```

```

        std::cout << std::endl << "Значение введено неверно, введите еще раз: ";
        std::cin >> Value;
    }
}
//Функция меню
void Menu()
{
    char C = -1;
    int Index, C2;
    while (C != 'д')//д - выход
    {
        ShowMenu();
        std::cin >> C;
        CheckCinChar(C, 'а', true, 'д', true);//проверка корректности ввода
        switch (C)
        {
            case 'а'://Добавить объект
                C2 = -1;
                while (C2 != 3)//3 - выход
                {
                    ShowMenu2();
                    std::cin >> C2;
                    CheckCinInt(C2, 1, true, 3, true);//проверка корректности ввода
                    switch (C2)
                    {
                        case 1://Значения по умолчанию
                            new Fraction();
                            break;
                        case 2://Ввод значений числителя и знаменателя
                            std::cout << "Числитель: ";
                            int N, D;
                            std::cin >> N;
                            CheckCinInt(N, INT_MIN, true, INT_MAX, true);//проверка корректно-
сти ввода
                            std::cout << "Знаменатель: ";
                            std::cin >> D;
                            CheckCinInt(D, INT_MIN, true, INT_MAX, true);//проверка корректно-
сти ввода
                            new Fraction(N, D);
                            break;
                    }
                }
                break;
            case 'б'://Ввод новых значений для объекта с заданным номером
                std::cout << "Введите номер объекта: ";
                std::cin >> Index;
                if (Index < 0 || Index >= Fraction::GetSize())
                {
                    std::cout << "Отсутствует элемент с указанным номером" << std::endl;
                    break;
                }
                std::cout << "Числитель: ";
                int N, D;
                std::cin >> N;
                CheckCinInt(N, INT_MIN, true, INT_MAX, true);//проверка корректности ввода
                std::cout << "Знаменатель: ";
                std::cin >> D;
                CheckCinInt(D, INT_MIN, true, INT_MAX, true);//проверка корректности ввода
                Fraction::SetNumerator(N, Index);
                Fraction::SetDenominator(D, Index);
                break;
            case 'в'://Удалить объект
                if (Fraction::GetSize() == 0)
                {
                    std::cout << "Сначала добавьте объекты" << std::endl;
                    break;
                }
                std::cout << "Введите номер удаляемого объекта: ";
                std::cin >> Index;

```



```

        if (Index < 0 || Index >= Fraction::GetSize())
        {
            std::cout << "Отсутствует элемент с указанным номером" << std::endl;
            break;
        }
        Fraction::delElem(Index);
        break;
    case 'г': //Показать все объекты
        Fraction::PrintAll();
        break;
    case 'д': //Выход
        Fraction::clearArray();
        break;
    } //switch (C)
} //while (C != 'д') //д - выход
}

```