

## **Лабораторна №12. Взаємодія з користувачем шляхом механізму введення/виведення**

### **1.Вимоги**

#### **1.1Розробник**

Мосійчук Артем Михайлович

Студент групи КІТ-120А

#### **1.2 Загальне завдання**

У базовому класі, та класі/класах-спадкоємцях перевантажити:

-оператор присвоювання;

-оператор порівняння ( == ) ;

-оператор введення/виведення;

У класі-списку перевантажити:

-оператор індексування ( [] ) ;

-введення/виведення з акцентом роботи, у тому числі і з файлами.

#### **1.3 Індивідуальне завдання**

### **2. Опис програми**

#### **2.1 Функціональне призначення**

Загальне завдання виконується за допомогою розроблених перевантажень операторів

#### **2.2 Опис логічної структури програми**

### **Перевантаження оператора == для класу Guitar**

```
bool operator==(const Guitar& A, const Guitar& B)
```

```

{
    bool result = true;

    if(A.getpickup() == B.getpickup() && A.getfirm() == B.getfirm() && A.getguitar_tunes() ==
B.getguitar_tunes()

        && A.getstrings().getmin_string_thickness() == B.getstrings().getmin_string_thickness() &&
A.getstrings().getmaterials() == B.getstrings().getmaterials()

        && A.getguitar_size() == B.getguitar_size())
    {
        result &= true;
    }
    else
    {
        result &= false;
    }

    return result;
}

```

## Структура проекту

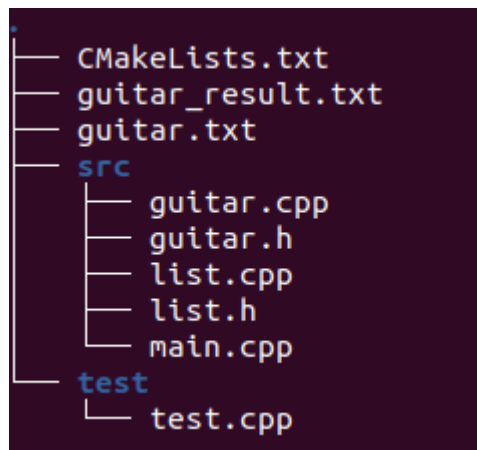


Рисунок 1. Структура проекта

## Результати

```
1
1
12453
12
10
1
1
Pickup: 1
Firm: 12453
guitar_tunes: 12
min_string_thickness: 10
materials: 3
guitar_size: 1
```

**Рисунок 2. Результат перевантаження вводу виведення**

## **Висновки**

Було отримано навички у перевантажуванні операторів для роботи з класами.