Лабораторна робота №14. Сортування

Тема: STL. Алгоритми зміни послідовності. Сортування. Функтори

Мета: На практиці порівняти STL алгоритми, що модифікують послідовність. Отримати навички роботи з STL функторами.

ВИМОГИ

1.1 Інформація про розробника:

- Клішов Б. Р.
- KIT 102.8a

1.2 Загальне завдання

Поширити попередню лабораторну роботу, додаючи наступні можливості ліалогового меню:

- об'єднання двох STL контейнерів типу vector;
- сортувати заданий контейнер з використання функтора.

1.3 Додаткові умови виконання завдання:

- продемонструвати відсутність витоків пам'яті;
- продемонструвати роботу розроблених методів за допомогою модульних тестів;
- не використовувати конструкцію «using namespace std;» , замість цього слід роботи «using» кожного необхідного класу: using std::string, using std::cout.

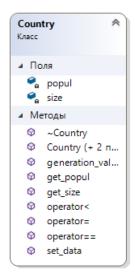
2. ОПИС ПРОГРАМИ

2.1 Функціональне призначення

Програма призначена щоб отримувати та зберігати інформацію щодо різних країн світу.

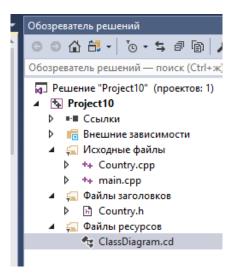
2.2 Опис логічної структури

На рисунку № 1 зображена діаграма класу



Малюнок №1. Діаграма класу

На рисунку № 2 зоображена структура програми:



Малюнок №2: Структура програми

2.3 Важливі фрагменти програми

Код програми:

```
int
main()
{
                vector<Country> myVector1;
                vector<Country> myVector2;
                Country country;
                country.setData("Japan");
                myVector1.push_back(country);
                country.setData("USA");
                myVector2.push_back(country);
                country.setData("Ukraine");
                myVector2.push_back(country);
                country.setData("Russia");
                myVector2.push_back(country);
                for (const auto& el : myVector2) {
                        myVector1.insert(myVector1.end(), el);
                }
                std::sort(myVector1.begin(), myVector1.end());
                for (int i = 0; i < myVector1.size(); i++) {</pre>
                        cout << myVector1[i] << " ";</pre>
                }
                return 0;
         }
```

3 ВАРІАНТИ ВИКОРИСТАННЯ

3.1 Результат роботи функцій

На рисунку № 3 зоображено результат робрти програми

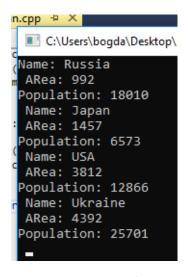


Рисунок № 3. Результат роботи програми

Висновок: На практиці порівняв STL алгоритми, що модифікують послідовність. Отримав навички роботи з STL функторами.