

Лабораторна робота №12. STL

Тема: STL. Ітератори. Послідовні контейнери. Цикл range-for. Асоціативні контейнери.

Мета: Отримати базові знання про STL контейнери. Освоїти основні механізми роботи з STL контейнерами.

ВИМОГИ

1.1 Інформація про розробника:

- Кліщов Б. Р.
- КІТ 102.8а

1.2 Загальне завдання

Маючи класи з прикладної області РГЗ (тільки базовий клас та клас/класи спадкоємці), створити діалогове меню, що дозволяє продемонструвати роботу STL контейнерів (додавання / видалення / отримання даних, показ всіх елементів) та показати їх принципову різницю:

- vector;
- set;
- list;
- map .

При цьому врахувати, що контейнери містять елементи одного типу, наприклад, базового. Прохід по всьому контейнеру повинен виконуватися за допомогою циклу мови C++11 – range-for

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.

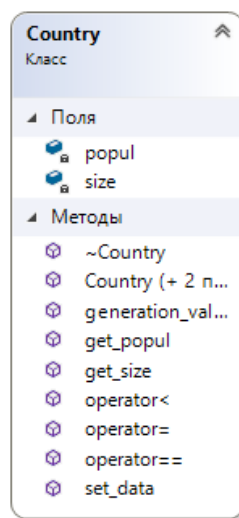
2. ОПИС ПРОГРАМИ

2.1 Функціональне призначення

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

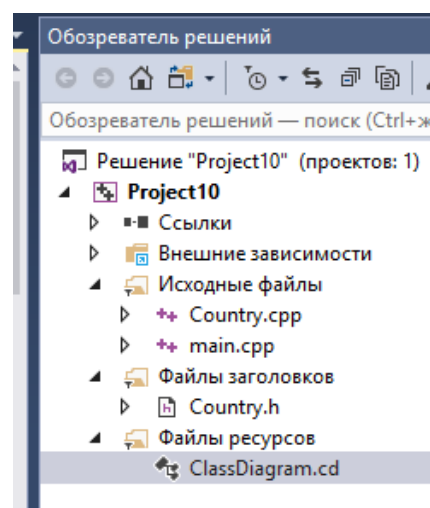
2.2 Опис логічної структури

На рисунку № 1 зображена діаграма класу



Малюнок №1. Діаграма класу

На рисунку № 2 зображена структура програми:



2.3 Важливі фрагменти програми

Код програми :

```
int main() {
    vector<Country> myVector;
    int choose, id;
    Country country;
    std::set<Country> mySet;
    std::list<Country> myList;

    cout << "Vector" << endl;
    do {
        cout << "0 - Exit" << endl;
        cout << "1 - Print vector" << endl;
        cout << "2 - Find element by index" << endl;
        cout << "3 - Add element" << endl;
        cout << "4 - Delete element" << endl;
        cout << "Choose: ";
        cin >> choose;

        switch (choose)
        {
            case 1:
                for (int i = 0; i < myVector.size(); i++) {
                    cout << myVector[i] << endl;
                }
                break;
            case 2:
                cout << "input index: ";
                cin >> id;
                cout << myVector.at(id);
                break;
            case 3: {
                country.setData("Japan");
                myVector.push_back(country);
                break;
            }
            case 4:
                myVector.clear();
                break;
            default:
                break;
        }
    } while (choose != 0);

    cout << "Set" << endl;

    do {
        cout << "0 - Exit" << endl;
        cout << "1 - Print" << endl;
        cout << "2 - Add element" << endl;
        cout << "3 - Delete element" << endl;
        cout << "Choose: ";
```

```

cin >> choose;

switch (choose)
{
case 1:
    for (auto &it : mySet) { // for_each
        cout << it << "\t";
    }
    break;
case 2: {
    country.setData("Japan");
    mySet.insert(country);
    break;
}
case 3:
    mySet.erase(country);
    break;
default:
    break;
}
} while (choose != 0);

cout << "List" << endl;
do {
    cout << "0 - Exit" << endl;
    cout << "1 - Print" << endl;
    cout << "2 - Find element by index" << endl;
    cout << "3 - Add element" << endl;
    cout << "4 - Delete element" << endl;
    cout << "Choose: ";
    cin >> choose;

    switch (choose)
    {
    case 1:
        for (auto i = myList.cbegin(); i != myList.cend(); i++) {
            cout << *i;
        }
        break;
    case 2:
        cout << "input index: ";
        cin >> id;

        auto it = myList.begin();
        advance(it, id);

        cout << id;
        break;
    case 3: {
        auto it = myList.begin();
        cout << "Input index: ";
        cin >> id;
        advance(it, id);

        myList.insert(it, country);

        break;
    }
    case 4:
        cout << "input delete point: ";
        cin >> id;
        it = myList.begin();

        advance(it, id);
        myList.erase(it);
    }
}

```

```

        break;
    default:
        break;
    }
} while (choose != 0);

return 0;
}

```

3 ВАРІАНТИ ВИКОРИСТАННЯ

3.1 Результат роботи функцій

На рисунку № 3 зображено результат роботи програми

```

C:\Users\bogda\Desktop\mpor. лаб. 2
2 - Find element by index
3 - Add element
4 - Delete element
Choose: 3
0 - Exit
1 - Print vector
2 - Find element by index
3 - Add element
4 - Delete element
Choose: 3
0 - Exit
1 - Print vector
2 - Find element by index
3 - Add element
4 - Delete element
Choose: 1
Name: Japan
Area: 1457
Population: 6573

Name: Japan
Area: 3812
Population: 12866

0 - Exit
1 - Print vector
2 - Find element by index
3 - Add element
4 - Delete element
Choose:

```

Рисунок № 3. Результат роботи програми

Висновок: Отримав базові знання про STL контейнери. Освоїв основні механізми роботи з STL контейнерами.

