МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ

(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)

**ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6**

по курсу “Объектно-ориентированное программирование» 1 семестр, 2021/22 уч. год

Студентка: *Волошинская Евгения Владимировна, группа М8О-207Б-20*

Преподаватель: *Дорохов Евгений Павлович*

**Задание**

Необходимо спроектировать и запрограммировать на языке C++ шаблон класса-контейнера первого уровня, содержащий одну фигуру (колонка фигура 1), согласно вариантам задания. Классы должны удовлетворять следующим правилам:

* Требования к классам фигуры аналогичны требованиям из лабораторной работы №1;
* Требования к классу контейнера аналогичны требованиям из лабораторной работы №2;
* Шаблон класса-контейнера должен содержать объекты используя std::shared\_ptr<…>.

Нельзя использовать:

* Стандартные контейнеры std.

Программа должна позволять:

* Вводить произвольное количество фигур и добавлять их в контейнер;
* Распечатывать содержимое контейнера;
* Удалять фигуры из контейнера.

***Вариант 9:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Фигура №1** | **Имя класса** | **Контейнер 1-го уровня** | **Имя класса** |
| Треугольник | Triangle | Связанный список | TLinkedList |

**Описание программы**

Исходный код лежит в 12 файлах:

1. main.cpp: часть программы, отвечающая за взаимодействие с пользователем через консоль. В ней происходит инициализация объектов и вызов функций работы с ними, заполнение стандартного контейнера вектор введенными объектами и печать его содержимого;
2. point.h: описание класса Point точек A(a1, a2);
3. point.cpp: реализация класса Point;
4. figure.h: описание абстрактного класса-родителя Figure;
5. figure.cpp: реализация класса Figure;
6. triangle.h: описание класса Triangle треугольников, заданных по трем точкам, наследника Figure;
7. triangle.cpp: реализация класса Triangle;
8. item.h: описание класса Item, объектами которого являются элементы связанного списка;
9. item.cpp: реализация класса Item;
10. tlinkedlist.h: описание класса TLinkedList, объекты которого – связанные списки элементов типа Item;
11. tlinkedlist.cpp: реализация класса TLinkedList;
12. templates.cpp: создание экземпляров шаблонов элементов контейнера и дружественной функции вывода значения площади элемента.

Также используется файл CMakeLists.txt с конфигурацией CMake для автоматизации сборки программы.

**Дневник отладки**

***Ошибка***: tlinkedlist.cpp: In member function ‘size\_t TLinkedList::Length()’:

tlinkedlist.cpp:19:20: error: cannot convert ‘std::shared\_ptr<Item>’ to ‘Item\*’ in initialization

for (Item\* i = head; i != nullptr; i = i->Right()) {

***Решение***: Забыла поменять указатели Item на умные в коде tlinkedlist.cpp, заменила Item\* на std::shared\_ptr<Item>.

***Ошибка***: tlinkedlist.cpp: In member function ‘void TLinkedList::InsertFirst(std::shared\_ptr<Triangle>)’:

tlinkedlist.cpp:71:34: error: conversion from ‘Item\*’ to non-scalar type ‘std::shared\_ptr<Item>’ requested

std::shared\_ptr<Item> item = new Item(triangle);

***Решение***: другой синтаксис, std::shared\_ptr<Item> item(new Item(triangle)) при создании нового экземпляра класса Item вместо Item\* item = new Item(triangle).

***Ошибка***: tlinkedlist.cpp: In member function ‘void TLinkedList::RemoveFirst()’:

tlinkedlist.cpp:132:16: error: type ‘class std::shared\_ptr<Item>’ argument given to ‘delete’, expected pointer

delete head;

***Решение***: при использовании умных указателей не нужно удалять экземпляры класса Item вручную, убрала из кода все delete.

***Ошибка***: tlinkedlist.cpp: In function ‘std::ostream& operator<<(std::ostream&, const TLinkedList&)’:

tlinkedlist.cpp:194:36: error: ‘class std::shared\_ptr<Triangle>’ has no member named ‘Area’

os << i->GetTriangle().Area() << " -> ";

***Решение***: так как теперь класс Item содержит экземпляр Triangle по ссылке, а не по значению, то и доступ к методам осуществляется иначе, необходимо заменить точку на ->.

**Вывод**

В данной лабораторной работе я продолжила изучать основы ООП в языке C++. Я познакомилась с понятиями шаблонов функций и классов, изучила их синтаксис в языке C++. Я поняла, что шаблоны функций и классов на самом деле сильно упрощают и укорачивают код, так как благодаря ним можно избавиться от повторений в коде программы и его следствий – ошибок при копировании для создания одинаковых по смыслу классов и функций, но работающих с разными типами данных, а также от усложнения поддержки кода. Я думаю, что без навыка создания и использования шаблонов невозможно писать эффективный код, поэтому разобраться с данной темой было для меня очень важно.

**Исходный код**

main.cpp:

#include "tlinkedlist.h"

int main(void)

{

TLinkedList l;

Point a1(-3, -1);

Point b1(3, 0);

Point c1(4, 8);

Point a2(0, 0);

Point b2(2, 3);

Point c2(-2, 6);

Point a3(1, 0);

Point b3(0.5, 1);

Point c3(2, 1);

std::shared\_ptr<Triangle> t1(new Triangle (a1, b1, c1));

std::shared\_ptr<Triangle> t2(new Triangle (a2, b2, c2));

std::shared\_ptr<Triangle> t3(new Triangle (a3, b3, c3));

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t1, 1);

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t1, 3);

l.Insert(t2, 2);

std::cout << l << std::endl;

l.InsertLast(t1);

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t3, 4);

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t3, 3);

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t2, 6);

std::cout << l << std::endl;

l.Insert(t2, 1);

std::cout << l << std::endl;

l.InsertFirst(t3);

std::cout << l << std::endl;

l.Remove(9);

l.Remove(5);

std::cout << l << std::endl;

std::cout << "Length: " << l.Length() << std::endl;

l.Remove(l.Length());

std::cout << l << std::endl;

l.RemoveFirst();

std::cout << l << std::endl;

l.RemoveLast();

std::cout << l << std::endl;

l.InsertFirst(t3);

std::cout << l << std::endl;

std::cout << \*l.First() << std::endl;

std::cout << \*l.Last() << std::endl;

std::cout << \*l.GetItem(1) << std::endl;

std::cout << \*l.GetItem(2) << std::endl;

std::cout << \*l.GetItem(3) << std::endl;

std::cout << \*l.GetItem(4) << std::endl;

l.Clear();

std::cout << l << std::endl;

return 0;

}

point.h:

#ifndef POINT\_H

#define POINT\_H

#include <iostream>

class Point {

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

friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const Point& p);

public:

Point();

Point(double x, double y);

Point(std::istream &is);

bool operator==(const Point &other);

double dist(Point& other);

private:

double x\_;

double y\_;

};

#endif // POINT\_H

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\_;

}

bool Point::operator==(const Point &other)

{

return ((x\_ == other.x\_) && (y\_ == other.y\_));

}

double Point::dist(Point& other) {

double dx = (other.x\_ - x\_);

double dy = (other.y\_ - y\_);

return std::sqrt(dx\*dx + dy\*dy);

}

std::istream& operator>>(std::istream& is, Point& p) {

is >> p.x\_ >> p.y\_;

return is;

}

std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const Point& p) {

os << "(" << p.x\_ << ", " << p.y\_ << ")";

return os;

}

figure.h:

#ifndef FIGURE\_H

#define FIGURE\_H

#include "point.h"

class Figure {

public:

virtual size\_t VertexesNumber() = 0;

virtual void Print(std::ostream& os) = 0;

virtual double Area() = 0;

virtual ~Figure() {};

};

#endif // FIGURE\_H

triangle.h:

#ifndef TRIANGLE\_H

#define TRIANGLE\_H

#include <iostream>

#include "figure.h"

class Triangle : public Figure {

public:

Triangle();

Triangle(Point a, Point b, Point c);

Triangle(std::istream &is);

Triangle(const Triangle& other);

Triangle &operator=(const Triangle &other);

bool operator==(const Triangle &other);

friend std::istream& operator>>(std::istream& is, Triangle& o);

friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const Triangle& t);

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print(std::ostream& os);

virtual ~Triangle();

private:

Point p1;

Point p2;

Point p3;

};

#endif // TRIANGLE\_H

triangle.cpp:

#include "triangle.h"

#include <iostream>

#include <cmath>

Triangle::Triangle()

: p1(0.0, 0.0), p2(0.0, 0.0), p3(0.0, 0.0) { // можно, но длиннее p1(Point(0.0, 0.0))

//std::cout << "Default triangle created" << std::endl;

}

Triangle::Triangle(Point a, Point b, Point c)

: p1(a), p2(b), p3(c) {

//std::cout << "Triangle created by parameters" << std::endl;

}

Triangle::Triangle(std::istream &is) {

is >> p1 >> p2 >> p3;

}

Triangle::Triangle(const Triangle& other)

: Triangle(other.p1, other.p2, other.p3) {

//std::cout << "Triangle copy created" << std::endl;

}

Triangle &Triangle::operator=(const Triangle &other)

{

if (this == &other) {

return \*this;

}

p1 = other.p1;

p2 = other.p2;

p3 = other.p3;

return \*this;

}

bool Triangle::operator==(const Triangle &other)

{

return (p1 == other.p1) && (p2 == other.p2) && (p3 == other.p3);

}

std::istream& operator>>(std::istream& is, Triangle& t)

{

is >> t.p1 >> t.p2 >> t.p3;

return is;

}

std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const Triangle& t)

{

os << "Triangle: " << t.p1 << " " << t.p2 << " " << t.p3 << std::endl;

return os;

}

size\_t Triangle::VertexesNumber() {

return(size\_t)3;

}

double Triangle::Area() {

double p12 = p1.dist(p2);

double p13 = p1.dist(p3);

double p23 = p2.dist(p3);

double p = (p12 + p23 + p13) / 2.0;

return std::sqrt(p \* (p - p12) \* (p - p23) \* (p - p13));

}

void Triangle::Print(std::ostream& os) {

os << "Triangle: ";

os << p1 << ", ";

os << p2 << ", ";

os << p3 << std::endl;

}

Triangle::~Triangle() {

//std::cout << "Triangle deleted" << std::endl;

}

item.h:

#ifndef ITEM\_H

#define ITEM\_H

#include "triangle.h"

#include <memory>

class Item

{

public:

Item(const std::shared\_ptr<Triangle> t);

Item(const std::shared\_ptr<Item> other);

std::shared\_ptr<Item> Left();

std::shared\_ptr<Item> Right();

void InsLeft(std::shared\_ptr<Item> item);

void InsRight(std::shared\_ptr<Item> item);

std::shared\_ptr<Triangle> GetTriangle();

friend std::ostream &operator<<(std::ostream &os, const std::shared\_ptr<Item> item);

virtual ~Item();

private:

std::shared\_ptr<Triangle> triangle;

std::shared\_ptr<Item> prev;

std::shared\_ptr<Item> next;

};

#endif // ITEM\_H

item.cpp:

#include "item.h"

Item::Item(const std::shared\_ptr<Triangle> t)

{

this->triangle = t;

this->next = nullptr;

this->prev = nullptr;

}

Item::Item(const std::shared\_ptr<Item> other)

{

this->triangle = other->triangle;

this->next = other->next;

this->prev = other->prev;

}

std::shared\_ptr<Item> Item::Left()

{

return this->prev;

}

std::shared\_ptr<Item> Item::Right()

{

return this->next;

}

void Item::InsLeft(std::shared\_ptr<Item> item)

{

this->prev = item;

}

void Item::InsRight(std::shared\_ptr<Item> item)

{

this->next = item;

}

std::shared\_ptr<Triangle> Item::GetTriangle()

{

return this->triangle;

}

std::ostream &operator<<(std::ostream &os, const std::shared\_ptr<Item> item)

{

os << item->triangle << std::endl;

return os;

}

Item::~Item() {}

tlinkedlist.h:

#ifndef TLINKEDLIST\_H

#define TLINKEDLIST\_H

#include "item.h"

class TLinkedList

{

public:

TLinkedList();

TLinkedList(const TLinkedList& other);

size\_t Length();

bool Empty();

const std::shared\_ptr<Triangle> First();

const std::shared\_ptr<Triangle> Last();

const std::shared\_ptr<Triangle> GetItem(size\_t idx);

void InsertFirst(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle);

void InsertLast(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle);

void Insert(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle, size\_t position);

void RemoveFirst();

void RemoveLast();

void Remove(size\_t position);

friend std::ostream& operator<<(std::ostream& os, const TLinkedList &list);

void Clear();

virtual ~TLinkedList();

private:

std::shared\_ptr<Item> head;

std::shared\_ptr<Item> tail;

};

#endif // TLINKEDLIST\_H

tlinkedlist.cpp:

#include "tlinkedlist.h"

TLinkedList::TLinkedList() : head(nullptr), tail(nullptr) {}

TLinkedList::TLinkedList(const TLinkedList &other)

{

head = other.head;

tail = other.tail;

}

bool TLinkedList::Empty()

{

return (head == nullptr);

}

size\_t TLinkedList::Length()

{

size\_t size = 0;

for (std::shared\_ptr<Item> i = head; i != nullptr; i = i->Right()) {

++size;

}

return size;

}

const std::shared\_ptr<Triangle> TLinkedList::First()

{

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

exit(1);

}

return head -> GetTriangle();

}

const std::shared\_ptr<Triangle> TLinkedList::Last()

{

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

exit(1);

}

std::shared\_ptr<Item> pi = head;

std::shared\_ptr<Item> i = head->Right();

for (; i != nullptr; i = i -> Right()) {

pi = i;

}

return pi -> GetTriangle();

}

const std::shared\_ptr<Triangle> TLinkedList::GetItem(size\_t idx)

{

size\_t len = Length();

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

exit(1);

}

if (idx > len) {

std::cout << "No element on position " << idx << std::endl;

exit(1);

}

std::shared\_ptr<Item> item = head;

for (size\_t i = 1; i < idx; ++i) {

item = item->Right();

}

return item->GetTriangle();

}

void TLinkedList::InsertFirst(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle)

{

std::shared\_ptr<Item> item(new Item(triangle));

if (head == nullptr) {

head = item;

tail = item;

return;

} // важно, или будет обращение к nullptr -> prev

//item->InsLeft(nullptr);

item->InsRight(head);

head->InsLeft(item);

head = item;

}

void TLinkedList::InsertLast(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle)

{

std::shared\_ptr<Item> item(new Item(triangle));

if (head == nullptr) {

head = item;

tail = item;

return;

}

tail->InsRight(item);

item->InsLeft(tail);

//item->InsRight(nullptr);

tail = item;

}

void TLinkedList::Insert(const std::shared\_ptr<Triangle> triangle, size\_t position)

{

size\_t len = Length();

if (position > len + 1) {

std::cout << "No such position" << std::endl;

return;

}

if (position == 1) {

InsertFirst(triangle);

return;

}

if (position == len + 1) {

InsertLast(triangle);

return;

}

std::shared\_ptr<Item> item(new Item(triangle));

std::shared\_ptr<Item> curr = head;

for (size\_t i = 1; i < position; ++i) {

curr = curr->Right();

}

std::shared\_ptr<Item> prev = curr->Left();

prev->InsRight(item);

curr->InsLeft(item);

item->InsLeft(prev);

item->InsRight(curr);

}

void TLinkedList::RemoveFirst()

{

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

return;

}

if (head == tail) {

head = nullptr;

tail = nullptr;

return;

}

std::shared\_ptr<Item> item = head;

head = head->Right();

head->InsLeft(nullptr);

}

void TLinkedList::RemoveLast()

{

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

return;

}

if (head == tail) {

head = nullptr;

tail = nullptr;

return;

}

std::shared\_ptr<Item> item = tail;

tail = tail->Left();

tail->InsRight(nullptr);

}

void TLinkedList::Remove(size\_t position)

{

size\_t len = Length();

if (head == nullptr) {

std::cout << "List is empty" << std::endl;

return;

}

if (position > len) {

std::cout << "No such position" << std::endl;

return;

}

if (position == 1) {

RemoveFirst();

return;

}

if (position == len) {

RemoveLast();

return;

}

std::shared\_ptr<Item> item = head;

for (size\_t i = 1; i < position; ++i) {

item = item->Right();

}

std::shared\_ptr<Item> left = item->Left();

std::shared\_ptr<Item> right = item->Right();

left->InsRight(right);

right->InsLeft(left);

}

std::ostream &operator<<(std::ostream &os, const TLinkedList &list)

{

if (list.head == nullptr) {

os << "List is empty";

return os;

}

for (std::shared\_ptr<Item> i = list.head; i != nullptr; i = i->Right()) {

if (i->Right() != nullptr)

os << i->GetTriangle()->Area() << " -> ";

else

os << i->GetTriangle()->Area();

}

return os;

}

void TLinkedList::Clear()

{

while (head != nullptr) {

RemoveFirst();

}

}

TLinkedList::~TLinkedList()

{

while (head != nullptr) {

RemoveFirst();

}

}

CMakeLists.txt:

cmake\_minimum\_required(VERSION 3.10)

project(lab2)

set(CMAKE\_CXX\_STANDARD 11)

add\_executable(lab2 point.h

point.cpp

main.cpp

figure.h

triangle.h triangle.cpp

item.h item.cpp tlinkedlist.h tlinkedlist.cpp)