|  |  |
| --- | --- |
| https://studfiles.net/html/2706/219/html_4NnFGVyFmL.LWVf/img-KuTuVC.png | МИНОБРНАУКИ РОССИИ  федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  высшего образования  **«Балтийский государственный технический университет «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова»**  **(БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова»)** |
| БГТУ.СМК-Ф-4.2-К5-01 |

Факультет И Информационные и управляющие системы

шифр наименование

Кафедра И5 Информационные системы и программные технологии

шифр наименование

Дисциплина Программирование на языке высокого уровня

КУРСОВАЯ РАБОТА

|  |
| --- |
| Создание |
| GUI-библиотеки |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Выполнил студент группы | | | | | | *И-582* |
| *Махнев П.С.* | | | | | | |
| Фамилия И.О. | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **РУКОВОДИТЕЛЬ** | | | | | | |
|  | | | | | | |
| *Спирин Д.О.* | | | |  |  | |
| Фамилия И.О. | | | |  | Подпись | |
|  | | | | | | |
| Оценка | | |  | | |  |
| « |  | » |  | | | 2019 г. |

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

2019 г.

Содержание

[Введение 3](#_Toc27740292)

[1 Техническое задание 4](#_Toc27740293)

[2 Описание библиотеки 5](#_Toc27740294)

[2.1 Описание некоторых составных блоков 7](#_Toc27740295)

[2.1.1 Класс Component и его приложения 7](#_Toc27740296)

[2.1.2 Класс css и его приложения 8](#_Toc27740297)

[2.1.3 Класс Window 9](#_Toc27740298)

[2.1.4 Дополнительный инструментарий 9](#_Toc27740299)

[3 Использование библиотеки 11](#_Toc27740300)

[3.1 Начало работы 11](#_Toc27740301)

[3.2 Создание собственных классов окна на базе класса Window 12](#_Toc27740302)

[3.3 Добавление компонентов в интерфейс 13](#_Toc27740303)

[3.3.1 Настройка стилей компонента 14](#_Toc27740304)

[3.3.2 Доступ к компонентам по их id 15](#_Toc27740305)

[3.3.3 Добавление текста в компонент 15](#_Toc27740306)

[3.3.4 Расширенная настройка стилей компонента 16](#_Toc27740307)

[3.3.5 Добавление прослушивателей для событий 16](#_Toc27740308)

[3.3.6 Удаление прослушивателя для события 17](#_Toc27740309)

[3.3.7 Немедленный вызов установленного прослушивателя 18](#_Toc27740310)

[3.4 Создание собственных компонентов на базе класса Component 18](#_Toc27740311)

[3.5 Подключение стилей в компоненте 19](#_Toc27740312)

[3.6 Вложенность компонентов 20](#_Toc27740313)

[3.7 Дополнительная информация в компоненте 21](#_Toc27740314)

[3.8 Расширенная работа с классовыми идентификаторами 21](#_Toc27740315)

[3.9 Получение компонентов по классовому идентификатору 22](#_Toc27740316)

[3.10 Возможности в стилизации компонентов 22](#_Toc27740317)

[3.11 Добавление компонентов с большим уровнем вложенности 24](#_Toc27740318)

[4 Тестовая программа 25](#_Toc27740319)

[Заключение 26](#_Toc27740320)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 27](#_Toc27740321)

Введение

Целью данной работы стало создание функциональной и простой в использовании GUI-библиотеки на базе низкоуровневой графической библиотеке SDL второй версии. Так же, вместе с основной библиотекой, были использованы библиотеки SDL\_ttf, SDL\_image и SDL\_gfx.

В основу данной работы были положены некоторые принципы фреймворка React для создания клиентской части веб-сайтов.

# Техническое задание

Разработать GUI-библиотеку (GUI — графический пользовательский интерфейс) на базе библиотеки SDL2, а так же, дополнительных к ней, библиотеках SDL\_\*. Библиотека должна предоставлять простой путь создания окон с возможностью наследования для создания собственных классов окон. Библиотека должна предоставлять базовый набор GUI компонентов (кнопка, флажок). Библиотека должна быть построена в объектно-ориентированной парадигме.

# Описание библиотеки

Библиотека написана на языке С++ с использованием графической библиотеки SDL2. В качестве IDE была использована Visual Studio 2019. В реализации библиотеки не были использованы специфичные возможности операционной системы Windows, что означает, что данная реализация является кроссплатформенной и может быть запущена на любой платформе поддерживаемой библиотекой SDL.

Для удобства разработки вся библиотека была распределена по отдельным папкам. Так вся библиотека расположена в папке kit со следующей иерархией:

---  
 - component  
 - components  
 - components.h  
 - components.cpp   
 - navigator  
 - navigator.h  
 - navigator.cpp   
 - scroll  
 - scroll.h  
 - scroll.cpp   
 - component.h  
 - component.cpp  
 - component-header.h  
 - event  
 - event.h  
 - tools  
 - css  
 - color  
 - color.h  
 - color.cpp   
 - utils  
 - css\_utils.cpp  
 - utils.h  
 - css.h  
 - css.cpp  
 - css\_block.h  
 - css\_block.cpp  
 - css\_block\_state.h  
 - css\_block\_state.cpp  
 - css-attributes.h  
 - css-attributes.cpp  
 - css-parse.h  
 - css-parse.cpp  
 - font  
 - font-find  
 - font-find.h  
 - font-find.cpp  
 - font.h  
 - font.cpp  
 - image  
 - image.h  
 - image.cpp  
 - point   
 - simple-point  
 - simple-point.h  
 - extended-point  
 - extended-point.h  
 - extended-point.cpp  
 - rect  
 - simple-rect  
 - simple-rect.h  
 - extended-rect  
 - extended-rect.h  
 - extended-rect.cpp  
 - sdl\_gfx  
 - SDL2\_gfxPromitives.c  
 - SDL2\_rotozoom.cpp  
 - size  
 - simple-size  
 - simple-size.h  
 - extended-size.cpp  
 - extended-size  
 - extended-size.h  
 - extended-size.cpp  
 - text  
 - text.h  
 - text.cpp  
 - text-line.h  
 - text-line.cpp  
 - utils  
 - utils.h  
 - utils.cpp  
  
 - window  
 - window.h  
 - window.cpp  
  
 - kit.h  
 - kit-main.h  
 - kit-main.cpp  
 - kit-enter-point

## Описание некоторых составных блоков

### Класс Component и его приложения

Класс Component предоставляет универсальный строительный блок интерфейса. На базе данного класса можно построить любой необходимый элемент интерфейса. Пример создания приведен в **“Создание собственных компонентов на базе класса Component”**. В дополнение к нему, имеются класс Components, который является оберткой над контейнером объектов класса Component для удобной работы с выборкой элементов, класс Navigator представляющий из себя класс-наследник для Component и использующийся в окне, как главный компонент, а также класс Scroll реализующий в себе логику работы скроллинга класса Component.

Диаграмму взаимодействий данных классов можно представить следующим образом:

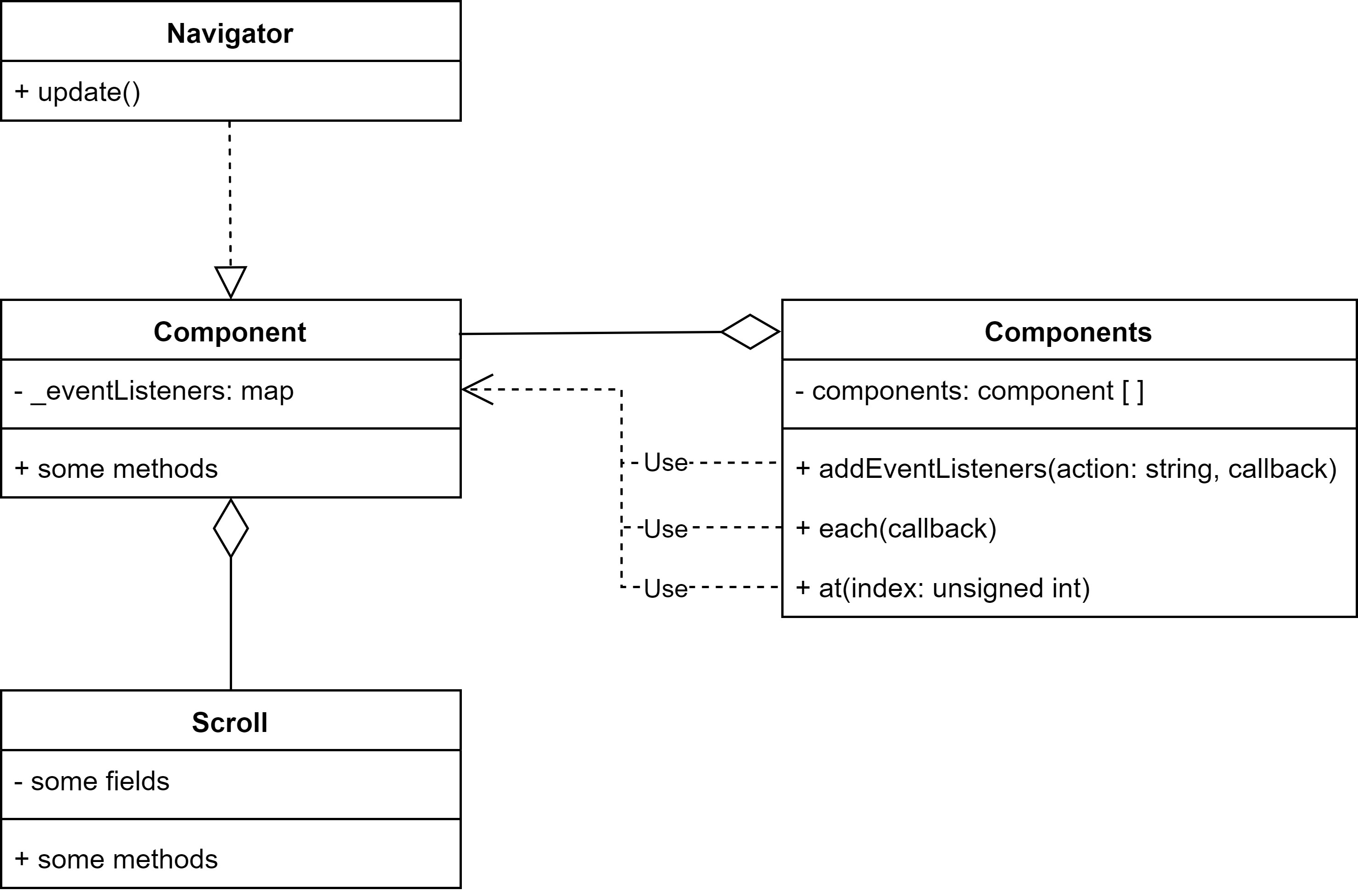


Рисунок 1 — диаграмма взаимодействия класса Component

### Класс css и его приложения

Класс css реализует логику хранения и обработки стилей для каждого из окон. Класс css включает в себя класс css\_parser реализующий логику разбора css файлов со стилями. Так же включает в себя ассоциативную коллекцию объектов класса css\_block реализующий логику хранения стилей для каждого из блоков в окне. Класс css\_block хранит в себе три возможных состояния, такие как нормальное состояние, состояния при наведении курсора мыши и состояния нажатия на элемент. Эти состояния описываются классом css\_block\_state. В дополнение для этих классов есть еще класс css\_attribute реализующий определение и возврат нужного типа для каждого значения по его атрибуту.

Диаграмму их взаимодействия можно представить следующим образом:

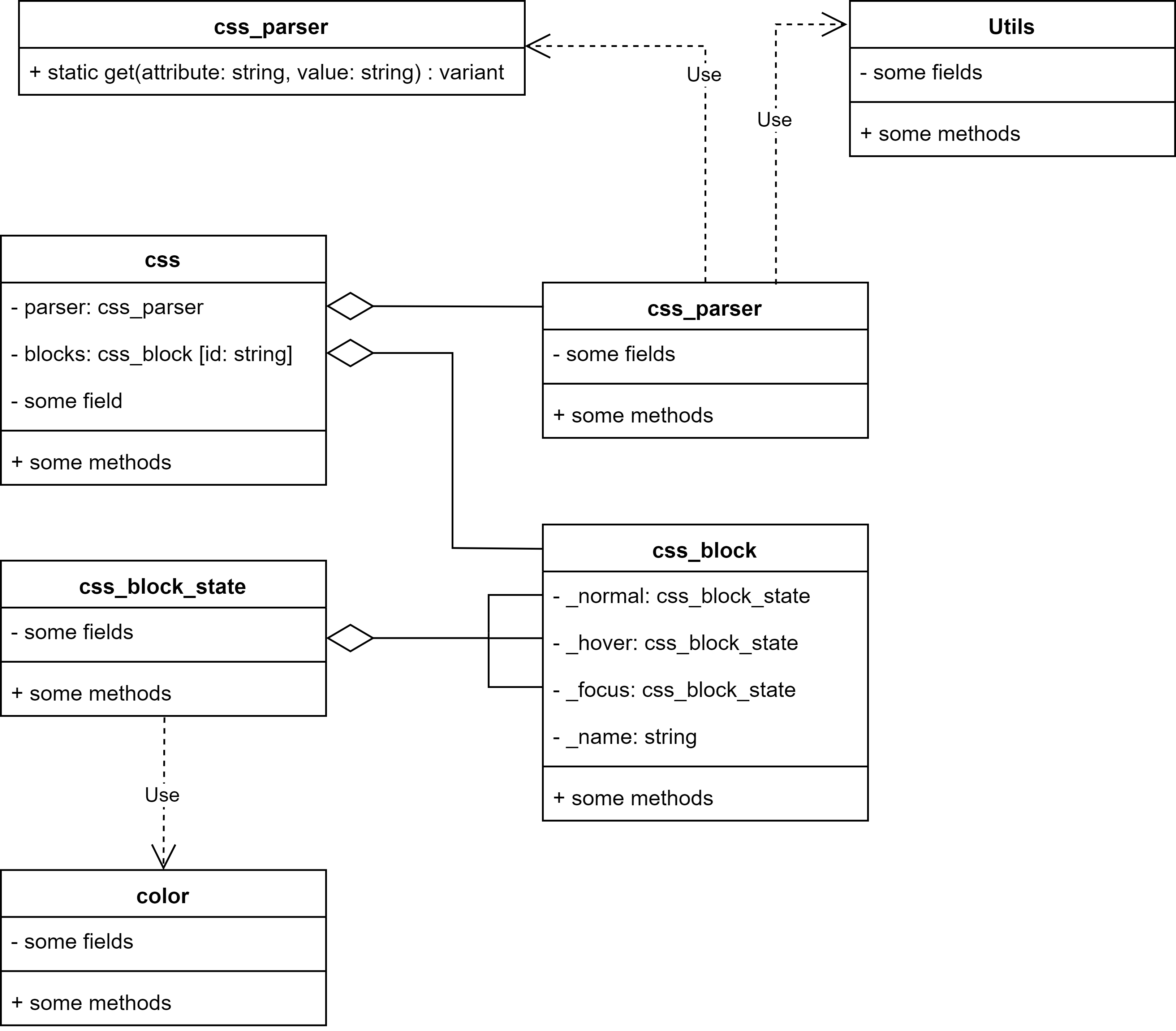


Рисунок 3 — диаграмма взаимодействия класса CSS

### Класс Window

Класс Window реализует логику создания окон, а так же их наполнения компонентами интерфейса. Класс является базовым, от него можно унаследоваться для создания более комплексного класса окна, или для создания собственных окон с настраиваемым макетом. Подробнее о создании собственных классов окна на базе класса Window в **“Создание собственных классов окна на базе класса Window”**.

### Дополнительный инструментарий

Для реализации тех или иных методов были созданы следующие вспомогательные классы:

1. Класс Font — реализует логику работы со шрифтами;
2. Класс Image — реализует логику работы с картинками;
3. Класс Point — реализует хранение точки в программе;
4. Класс Size — реализует хранение размеров в программе;
5. Класс Rect — реализует хранение прямоугольника в программе;
6. Класс Text — реализует логику работы с текстом;
7. Класс Utils — реализует дополнительные функции.

# Использование библиотеки

## Начало работы

Для использования библиотеки необходимо подключить заголовочный файл kit.h.

#include "kit/kit.h"

Вся библиотека расположена в пространстве имен Kit, чтобы каждый раз не писать Kit::\* можно прописать следующую строку

using namespace Kit;

**Важно!** Функция main должна принимать две переменных: int argc, char\*\* argv.

После подключения библиотеки, доступ к объекту библиотеки осуществляется через короткое имя $.

Для запуска библиотеки необходимо вызвать у $ метод run, передав в оператор return.

#include "kit/kit.h"  
using namespace Lib;  
  
int main(int argc, char\*\* argv)  
{  
 return $.run();  
}

Рассмотрим базовый функционал.

Метод (здесь и далее будет употреблен термин “метод”, как более короткий и понятный):

Window\* addWindow(Window\* window);

добавляет новое окно в текущее приложение.

Класс Window является базовым классом для любых окон приложения. Имеет единственный конструктор:

Window(string title, SimpleRect size);

где первый параметр это заголовок окна, а второй его размеры и положение.

Рассмотрим пример добавление окна:

#include "kit/kit.h"  
using namespace Lib;  
  
int main(int argc, char\*\* argv)  
{  
 $.addWindow(new Window("new window", { 100, 100, 200, 200 }));  
 return $.run();  
}

Данная программа выведет пустое окно размерами 200 на 200 пикселей с координатами 100, 100. Базовый класс окна не имеет никаких компонентов и нужен исключительно для наследования.

## Создание собственных классов окна на базе класса Window

Создадим папку MyWindow рядом с папкой kit. И создадим заголовочный файл MyWindow.h.

Для наследования необходимо подключить заголовочный файл базового класса окна:

#include "../kit/window/window.h"

Далее, создаем класс MyWindow и наследуем его от Window, перегружаем конструктор и добавляем один метод setup, который вызываем в конструкторе. Здесь, пока класс небольшой, напишем реализацию в заголовочном файле.

#pragma once  
  
#include "../kit/window/window.h"  
using namespace Lib;  
  
class MyWindow : public Window  
{  
public:  
 MyWindow(string title, SimpleRect size)  
 : Window(title, size)   
 {  
 setup();  
 };  
  
public:  
 void setup()  
 {  
  
 }  
  
};

Подключим заголовочный файл класса в main.cpp и создадим экземпляр.

#include "kit/kit.h"  
  
#include "MyWindow/MyWindow.h"  
using namespace Lib;  
  
int main(int argc, char\*\* argv)  
{  
 $.addWindow(new MyWindow("new window", { 100, 100, 200, 200 }));  
 return $.run();  
}

Пока что, если запустить программу, ничего не поменялось, окно все еще пусто. Перейдем к добавлению компонентов в интерфейс.

## Добавление компонентов в интерфейс

Любые компоненты в окне строятся на базе класса Component. Возможностей одного объекта класса вполне хватит для создания простейших элементов интерфейса, таких как, *кнопка* или *надпись*, но для создания более комплексных компонентов таких как, например, *флажок с надписью* уже нужно использовать несколько экземпляров класса Component, специально для таких случаев создаются собственные компоненты на базе Component, но об это чуть позже.

Для того, чтобы добавить новый компонент в окно используется метод append у специального компонента Navigator, который доступен по имени navigator или $$.

Добавим один компонент в только что созданное окно MyWindow. Ранее в классе MyWindow был создан метод setup, он нужен для настройки окна и добавления новых компонентов в окно.

Для краткости будем рассматривать только сам метод:

void setup()  
{  
 $$->append(new Component("#comp-id", { 10, 10, 50, 50 }, ".class1 .class2");  
}

Функция append имеет следующий прототип:

Component\* append(Component\* component);

Класс Component имеет два конструктора. Рассмотрим первый. (Рассмотрение второго в **“Добавление компонентов с большим уровнем вложенности”**)

Component(string id, Rect size, string classes);  
Component(string id, Rect size, string classes, vector<Component\*> childrens);

Первым параметром конструктор принимает строку-идентификатор компонента, по которому его в дальнейшем можно будет найти в окне.

**Важно!** В окне не может быть двух компонентов с одинаковым идентификатором.

Вторым параметром идут размеры компонента. Размеры можно указывать, как только числами, так и строками вида 20px или 20%, при этом размер в процентах будет рассчитываться относительно родительского. Также поддерживаются записи вида x + y или x - y, например 100% - 20px или 50% + 23px.

Третьим параметром идет строка с набором классовых идентификаторов через пробел. Данные классовые идентификаторы могут повторяться у разных элементов. Они используются для стилизации компонентов.

Данная библиотека использует для стилизации небольшую часть языка стилей CSS. Больше о стилизации и поддержки CSS далее.

### Настройка стилей компонента

Для стилизации компонентов библиотека использует язык CSS. Любое окно может подключать файл CSS с помощью функции include:

void include(string path);

Добавим компонент:

$$->append(new Component("#button", { 50, 50, 75, 25 }, ".button");

Создадим папку css в папке MyWindow и создадим в ней файл style.css.

Подключим данный файл в наше окно.

void setup()  
{  
 include("css/style.css");  
  
 $$->append(new Component("#button", { 50, 50, 75, 25 }, ".button");  
}

и пропишем в style.css следующие:

.button  
{  
 background-color: #263238;  
 border-color: #0F1518;  
}

После подключения стилей, они автоматически применяются ко все компонентам с нужными классовыми идентифкаторами, так что теперь компонент будет иметь цвета фона и обводки такие, какие были заданы в файле style.css.

### Доступ к компонентам по их id

Для доступа к добавленным компонентам в окне используется функция getElementById, где единственным параметром передается идентификатор компонента:

Component\* getElementById(string id);

### Добавление текста в компонент

Класс Component имеет метод setText для установки текста. Добавим текст недавно созданному компоненту:

void setup()  
{  
 include("css/style.css");  
  
 $$->append(new Component("#button", { 50, 50, 75, 25 }, ".button");  
  
 Window::getElementById("#button")->setText("ok");  
}

Для стилизации текста можно использовать следующие свойства:

1. color — цвет текста [hex|rgb|rgba];
2. font-size — размер шрифта [number + px];
3. font-family — семейство шрифта [string];
4. font-style — стиль шрифта [normal|italic];
5. font-weight — толщина шрифта [100-900];
6. line-height — междустрочный интервал [double];
7. text-align — выравнивание текста по горизонтали [left|center|right];
8. vertical-align — выравнивание текста по вертикали [top|center|bottom];
9. margin-[top|bottom|left|right] — сдвиг текста [number + px];

Например, добавим нашему компоненту следующие стили, чтобы текст не сливался с фоном и был центрирован:

.button  
{  
 background-color: #263238;  
 border-color: #0F1518;  
 color: #ffffff;  
  
 font-size: 12px;  
 line-height: 1.2;  
  
 text-align: center;  
 vertical-align: center;  
}

### Расширенная настройка стилей компонента

Библиотека позволяет использовать 2 псевдокласса CSS такие как hover и active. Псевдоклассы в CSS задаются следующим образом:

.name-class:pseudoclass-name  
{  
  
}

Псевдокласс hover задает стили компонента, если на него наведен курсор мыши. А active, когда на объект только была нажата кнопка мыши, но еще не была отпущена.

Добавим компоненту стили при наведении, для этого добавим в файл стилей следующее:

.button:hover  
{  
 background-color: #0D1012;  
}

Теперь при наведении на компонент, он меняет свой фоновый цвет.

### Добавление прослушивателей для событий

Любые компоненты могут отслеживать следующие 7 событий:

1. Нажатие кнопки мыши (onmousedown);
2. Отпускание кнопки мыши (onmouseup);
3. Движение курсора мыши по элементу (mousemotion);
4. Попадание курсора мыши на элемент (onmouseover);
5. Выход курсора мыши из элемента (onmouseout);
6. Наведение на элемент курсора (hover);
7. Клик по элементу (click).

Для добавления прослушивателя используется метод addEventListener, где первым аргументом идет имя события, которое мы прослушиваем, а вторым функция, которая будет вызвана при возникновении данного события:

void addEventListener(string name\_event, function<void(Component\* sender, Event\* e) callback>);

Добавим прослушиватель события клика на наш элемент, используя лямбда-функцию для более краткой записи:

void setup()  
{  
 include("css/style.css");  
  
 $$->append(new Component("#button", { 50, 50, 75, 25 }, ".button")->setText("text");  
  
  
 Window::getElementById("#button")->addEventListener("click",   
 [](Component\* sender, Event\* e)  
 {  
 std::cout << "Component clicked" << std::endl;  
 });  
}

Для вывода также подключим библиотеку iostream.

Теперь при нажатии левой кнопкой мыши на компонент, в консоли будут появляться сообщения о том, что компонент был нажат.

Данная реализация кнопки довольно неудобна, из-за использования дополнительных методов, далее будет рассмотрено создание своих компонентов на базе класса Component в которых вся логика будет инкапсулирована в компоненте.

### Удаление прослушивателя для события

Так как можно установить прослушиватель, его можно и удалить с помощью функции removeEventListener:

void removeEventListener(string action);

### Немедленный вызов установленного прослушивателя

Может случиться такая ситуация, что необходимо вызвать метод привязанный к какому-либо событию, для этого используется метод callEventListener, где первым парметром передается имя события, а вторым параметром передается событие:

void callEventListener(string action, Event\* e);

## Создание собственных компонентов на базе класса Component

Перейдем к созданию собственных компонентов.

Создадим папку Button рядом с папкой MyWindow и добавим Button.h.

Для создания собственных компонентов подключим заголовочный файл класса Component. Создадим класс и унаследуем его от Component, перегрузим конструктор и добавим метод setup, который вызовем в конструкторе.

В конструктор сразу добавим поле для текста кнопки и запишем его в поле text.

#pragma once  
#include "../kit/component/component.h"  
  
using namespace Lib;  
  
class Button : public Component  
{  
private:  
 string text;  
  
public:  
 Button(string id, Rect size, string classes, string text)  
 : Component(id, size, classes)  
 {  
 this->text = text;  
 setup();  
 }  
   
public:  
 void setup()  
 {  
  
 }  
};

Метод setup используется для настройки компонента, в нем можно вызывать все методы класса Component. В предыдущем примере мы использовали метод setText для установки текста компоненту. Вызовем этот метод в setup.

void setup()  
{  
 setText(this->text);  
}

Таким образом мы инкапсулировали логику базового класса Component в обертке Button.

Подключим данный компонент в окно и добавим его:

#pragma once  
  
#include "../kit/window/window.h"  
using namespace Lib;  
  
class MyWindow : public Window  
{  
public:  
 MyWindow(string title, SimpleRect size)  
 : Window(title, size)   
 {  
 setup();  
 };  
  
public:  
 void setup()  
 {  
 include("css/style.css");  
  
 $$->append(new Button("#button", { 50, 50, 75, 25 }, ".button", "Ok");  
 }  
  
};

Это все та же кнопка, но теперь не нужно вызывать метод setText для установки текста, так как компонент сам знает, что его надо установить при создании.

## Подключение стилей в компоненте

До этого все стили подключались глобально для всего окна, но каждый компонент может также содержать в себе необходимые стили, тем самым, этот компонент будет полностью обособлен от окна. Для добавления стилей для компонента используется функция include:

void include(string path);

Например вынесем стили кнопок в стили отдельного компонента. Создадим в папке Button папку css и добавим в нее файл button.css и пропишем в нем стили из style.css:

.button:hover  
{  
 background-color: #0D1012;  
}  
  
.button  
{  
 background-color: #263238;  
 border-color: #0F1518;  
 color: #ffffff;  
  
 font-size: 12px;  
 line-height: 1.2;  
  
 text-align: center;  
 vertical-align: center;  
}

а затем подключим его:

void setup()  
{  
 include("css/button.css");  
  
 setText(this->text);  
}

И удалим стили кнопки из style.css.

Теперь компонент Button полностью обособлен. При его добавлении подключать стили в стилях окна нет необходимости, так как компонент сам подключит нужные для себя стили.

## Вложенность компонентов

Любой компонент может включать в себя множество других компонентов. Для добавления компонента используется метод append.

Component\* append(Component\* component);

Это тот же метод, что и для добавления компонента в окно. Все потому, что Navigator это производный класс от Component, созданный, как компонент кнопка выше, с помощью наследования.

Таким образом вы можете вкладывать в компоненты другие компоненты множество раз, создавая при этом сложные элементы, такие как, например, списки.

**Важно!** В случае если дочерние компоненты выходят за рамки родительского компонента по высоте, родительскому компоненту добавляется вертикальный скролл.

Данное поведение можно предотвратить добавив для родительского компонента стиль overflow: hidden, тогда все дочерние компоненты будут обрезаться по размерам родительского.

## Дополнительная информация в компоненте

Любой компонент может хранить в себе дополнительную информацию. Для добавления используется метод addUserData:

void addUserData(string key, void\* data);

А для получения информации по ключу — метод userData:

void\* userData(string key);

## Расширенная работа с классовыми идентификаторами

Классовые идентификаторы используются для стилизации компонентов, для работ с ними есть несколько методов. Названия методов говорят сами за себя.

bool hasClass(string className) const;  
Component\* removeClass(string className);  
Component\* addClass(string className);  
Component\* toggleClass(string className);

Добавление/удаление классовых идентификатором может понадобится, например, при создании Checkbox для изменения класса с unchecked на checked.

## Получение компонентов по классовому идентификатору

Как уже было описано для доступа к компоненту используется его идентификатор. Но доступ к элементу можно получить и по классовому идентификатору, но с некоторыми оговорками.

Так как один и тот же классовый идентификатор может быть у нескольких компонентов, то по классовому идентификатору будет получена коллекция компонентов.

Для получения коллекции используется метод getElementsByClassName:

Components getElementsByClassName(string className);

Класс Components является оберткой над коллекцией компонентов. Над коллекцией можно производить следующие действия:

1. Установить каждому элементу коллекции одинаковый прослушиватель с помощью метода addEventListener, который полностью повторяет метод класса Component;
2. Вызвать для каждого элемента коллекции некоторую функцию обратного вызова с передачей первым параметром указателя на текущий элемент коллекции с помощью метода each cpp void each(function< void(Component\* sender)> callback);
3. Получить компонент по номеру с помощью метода at или оператора []: cpp Component\* at(size\_t index); Component\* operator[](size\_t index);

## Возможности в стилизации компонентов

Для стилизации компонентов доступны следующие свойства:

1. background-color — цвет фона [hex|rgb|rgba];
2. border-color — цвет обводки [hex|rgb|rgba];
3. color — цвет текста [hex|rgb|rgba];
4. background-image — фоновое изображение [url(путь\_к\_изображению\_без\_кавычек)];
5. background-position-x — сдвиг изображения по X [number + px];
6. background-position-y — сдвиг изображения по Y [number + px];
7. background-size — размер изображения по ширине [number + px];
8. font-size — размер шрифта [number + px];
9. font-family — семейство шрифта [string];
10. font-style — стиль шрифта [normal|italic];
11. font-weight — толщина шрифта [100-900];
12. line-height — междустрочный интервал [double];
13. text-align — выравнивание текста по горизонтали [left|center|right];
14. vertical-align — выравнивание текста по вертикали [top|center|bottom];
15. margin-[top|bottom|left|right] — сдвиг текста [number + px];
16. border-radius — радиус закругления обводки [number + px];
17. border-[top|bottom|left|right] — обводка [number + px|hex color (#XXXXXX)|solid];
18. border-[top|bottom|left|right]-size — ширина обводки [number + px];
19. border-[top|bottom|left|right]-color — цвет обводки [hex color (#XXXXXX)];
20. border-[top|bottom|left|right]-type — тип обводки [solid];
21. overflow — показ скролла или сокрытие [hidden|unset].

## Добавление компонентов с большим уровнем вложенности

В самом начале у класса Component был рассмотрен только первый конструктор. Второй конструктор отличается только тем, что последним параметром принимает список дочерних объектов для данного.

Component(string id, Rect size, string classes, vector<Component\*> childrens);

Рассмотрим пример, когда нам нужно добавить компонент, в этот компонент еще один и в него еще один.

Создавать по отдельности компоненты и добавлять их с помощью метода append может стать довольно неприятной ситуацией, да и читаемость такой вложенности будет маленькой. С помощью второго конструктора код превращается в такой:

$$->append(  
 new Component("#main", { "45px", "30px", "100% - 65px", "100% - 50px" }, ".main",   
 {  
 new Component("#left-side", { "0px", "30px", "45px", "100% - 50px" }, ".left-side",   
 {  
 new Component("#settings", { "8px", "100% - 50px", "30px", "30px" }, ".settings")  
 })  
 })  
);

# Тестовая программа

Для тестирования работоспособности библиотеки, было разработана небольшая программа показывающая основные возможности библиотеки.

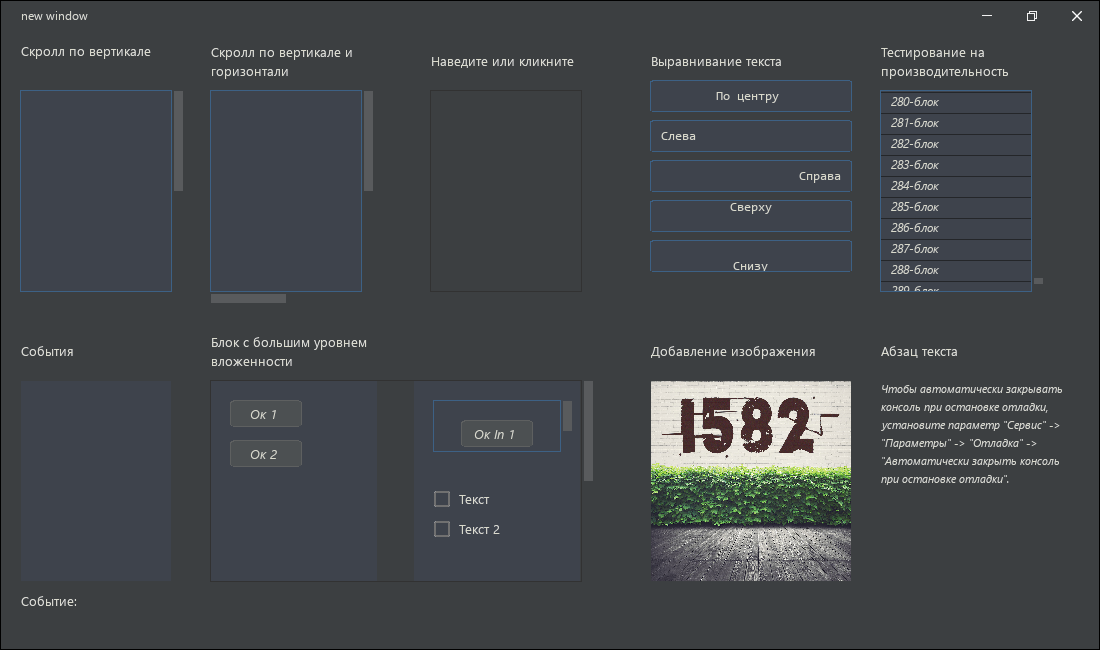


Рисунок 3 — тестовая программа.

Заключение

Целью данной работы было создание GUI библиотеки на базе низкоуровневой библиотеки SDL2. Данная библиотека включает в себя все необходимое по техническому заданию. На базе библиотеки было построено тестовое приложение, которое показывает ее возможности. Утечек памяти замечено не было. Все работает так, как и было задумано.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Б.И. Березин. Начальный курс С и С++. – М.:Издательство Диалог-МИФИ, 2005 г. – 248 с.
2. Р. Лафоре. Объектно-ориентированное программирование в С++. 4-е издание. – Спб.: Издательство ПИТЕР, 2004 г. – 902 с.
3. Б. Страуструп. Язык программирования С++. Специальное издание. Пер. с англ. – М.: Издательство Бином, 2011 г. – 1136 с.
4. Лафоре, Р. Объектно-ориентированное программирование в C++: Пер. с англ./ Р. Лафоре; Пер. А. Кузнецов, Пер. М. Назаров, Пер. В. Шрага. - 4-е изд. - СПб.: Питер, 2003. - 923 с.
5. Официальный сайт графической библиотеки SDL [Электронный ресурс] 2019. URL: https://www.libsdl.org (Дата обращения 13.12.2019)