|  |
| --- |
| **Programowanie Obiektowe** |
| **Autor: Hubert Zając, Elektronika 283056** |
| https://github.com/huuubertz/STL.git |

**Zadanie 1**

**OPIS:**

Wykorzystane funkcje dla:

Vector: size(), resize(), (constructor), back(), front(), push\_back(), pop\_back(), clear()

List: size(), push\_front(), push\_back(), begin(), end(), clear(), iterator()

Do kodu podajemy liczby dodatnie. Gdy podamy ujemną liczbe program kończy swoje działanie i pokazuje nam, jaka liczba spowodowała koniec programu. Działanie kodu jest opisane w komentarzach w poniższym kodzie.

**KOD:**

void sample\_stl\_program(){

// definiujemy liste i vector

std::list<int> lista;

std::vector<float> wektor(10);

// przykładowe dane przekazywane do listy

int liczba;

float suma=0;

// przekazujemy dane dopoki liczba nie będzie mniejsza od 0

std::cout << "Podaj liczby do przefiltrowania" << std::endl;

do{

std::cin >> liczba;

// zapisuj każdą podaną liczbe do listy

if (liczba % 2 == 0){

lista.push\_front(liczba);

}

else lista.push\_back(liczba);

// Jeżeli lista > 10 to zrob sume z tych liczb i przekaz ją do wektora

if (lista.size() >= 10){

std::cout << lista.size() << " danych zostalo wpisanych" << std::endl;

// sumujemy te 10 liczb

// ustawiamy iterator listy na jej początek

std::list<int>::iterator iterator\_listy = lista.begin();

while (iterator\_listy != lista.end()) {

//std::cout << \*iterator\_listy << std::endl;

// sumujemy 10 liczb z listy

suma += \*iterator\_listy;

++iterator\_listy;

}

// wyczyść liste

lista.clear();

// zapisujemy do wektora sume 10 liczb z listy i dzielimy przez 10

wektor.push\_back(suma / 10);

std::cout << wektor.at(1) << std::endl;

// Jeżeli długość wektora będzie równa 10 to zwiększamy jego rozmiar do 20;

if (wektor.size() == 10){

wektor.resize(20);

}

// wypisujemy liczbe na wyjscie

std::cout << wektor.front() << std::endl;

// gdzy wektor ma wielkosc 20 sciagamy z niego dane i sumujemy

if (wektor.size() == 20){

int idx = 0;

suma = 0;

while (idx != wektor.size()){

suma += wektor.back();

wektor.pop\_back();

}

//std::cout << suma << std::endl;

// dodaj do wektora element suma podzielony przez 20

wektor.push\_back(suma / 20);

// wyświetl sume sredniech arytmetycznych po kolejnym uśrednieniu przez 20

std::cout << wektor[wektor.size()-1] << std::endl;

}

}

} while (liczba > 0);

// wyświetl liczbe, która spowodowała wysypanie programu

std::list<int>::iterator iterator\_listy = lista.begin();

std::cout << \*iterator\_listy << std::endl;

}

**TEST KODU:**

int main(){

sample\_stl\_program();

system("pause");

return 0;

}

Test polegał na podaniu danych klawiatury.

**WNIOSKI:**

Treścią zadania było, żeby napisać kod korzystający z metod, które daje nam biblioteka Vector i List nie miał on mieć sensu, ani robić nic sensownego. Fajnym dodatkiem zamiast warunku czy liczba z listy jest równa np. 7 jest metoda remove\_if(), do której potrzebna jest wartość bool’owska np. jakaś funkcja która sprawdza nam czy liczba jest parzysta czy nie i zwaracająca wartość true lub false.

**Zadanie 4**

**OPIS:**

Poleceniem było napisanie funkcji, która wypisze nam na wyjście std::cout zawartość tablicy bądź pojemnika STL. Ponadto funkcja miała mieć nazwę wypisz\_na\_cout() dlatego w kodzie zastosowane są templaty. Każda linia kodu ma do siebie komentarz opisujący jej role.

**KOD:**

// Przypadek gdy podajemy np adres na pierwszy element w tablicy i ostatni

template <class Iter>

void wypisz\_na\_cout(Iter begin, Iter end){

//std::cout << "dsadsa" << std::endl;

// wypisujemy na wyjście

while (begin != end){

// wypisz wartosc znajdującą się pod danym adresem

std::cout << \*begin << ' ';

// zwieksz o jeden adres, w celu dostania sie do kolejnego elementu tablicy

\*(begin++);

}

std::cout << std::endl;

}

// Przypadek gdy podajemy adres na pierwszy element w tablicy i podajemy jej dlugosc jako int

template <class Iter>

void wypisz\_na\_cout(Iter begin, int len){

while (len > 0){

// wypisz wartosc znajdującą się pod danym adresem

std::cout << \*begin;

// zwieksz o jeden adres, w celu dostania sie do kolejnego elementu tablicy

\*(begin++);

// jeżeli pętla trwa dłużej niż raz zrób biały znak przed kolejnym

if (len >1){

std::cout << ' ';

}

len--;

}

std::cout << std::endl;

}

// przypadek gdy podajemy bezposrednio wektor

template <typename Container>

void wypisz\_na\_cout(const Container& c){

// pobierz iterator z klasy, z którą podajemy np. podamy vector,

// to będzie to std::vector<int>::iterator nazwa\_itr = c.begin(),

// begin() to metoda z klasy vector

typename Container::const\_iterator begin = c.begin();

typename Container::const\_iterator end = c.end();

while (begin != end){

std::cout << \*begin << ' ';

++begin;

}

std::cout << std::endl;

}

**TEST KODU:**

int main(){

//sample\_stl\_program();

int t[4];

std::vector<int> v(4);

for (int i = 0; i < 4; ++i) {

t[i] = i + 1;

v[i] = i + 1;

}

wypisz\_na\_cout(t, t + 4);

wypisz\_na\_cout(t, 4);

wypisz\_na\_cout(v.begin(), v.end());

wypisz\_na\_cout(v.begin(), 4);

wypisz\_na\_cout(v);

system("pause");

return 0;

}

**WNIOSKI:**

Kod jest napisany zgodnie z zaleceniami. Jedyne co można by było poprawić lub usprawnić, to napisać unit testy i sprawdzić czy dla różnych przypadków różnych pojemników typu np. List czy inne działałby poprawnie.

**Zadanie 5**

**OPIS:**

Zadanie polegało na napisaniu szablonu przechodzącego przez pewien ciąg elementów i jeżeli zostanie spełniony jakiś dany przez nas warunek, to ma wykonać się jakaś czynność.

Poszczególne fragmenty kodu są opisane komentarzami.

**KOD:**

template <typename Iter, typename Cond, typename Oper>

void wykonaj\_na\_spelniajacych(Iter begin, Iter end, Cond cnd, Oper op)

{

// dopóki iterator poczatku nie rowna sie koncowemu to wykonuj petle

while (begin != end) {

// sprawdzamy czy warunek jest prawdą

// i jeżeli tak to wywołujemy daną funkcjonalność

// i zacznamy od pierwszej wartości

if (cnd(\*begin)){

op(\*begin);

}

// przejdz do kolejnego elementu

++begin;

}

}

struct Zdolność\_kredytowa{

bool operator() (int x){

return x >= 60000;

}

};

struct Przelej\_300\_kola{

int& przelew;

// konstruktor struktury przelej\_300\_kola

Przelej\_300\_kola(int& bank) : przelew(bank)

{

}

void operator() (int& x){

// dopsiuj do zmiennej dodatkowe 300k jesli warunek bool operation() == true

x += 300000;

przelew += 300000;

}

};

**TEST KODU:**

int main(){

int konta[] = { 10123, 50, 999000, 100, 500, 60000, 100000 };

int ilosc\_kont = sizeof(konta) / sizeof(konta[0]);

std::cout << "Konta ubiegające się o pożyczke: ";

wypisz\_na\_cout(konta, konta + ilosc\_kont);

int ilosc\_pozyczonych\_pieniedzy = 0;

Przelej\_300\_kola pozyczka(ilosc\_pozyczonych\_pieniedzy);

wykonaj\_na\_spelniajacych(konta, konta + ilosc\_kont, Zdolność\_kredytowa(), pozyczka);

std::cout << "Konta po przyznaniu pozyczki: ";

wypisz\_na\_cout(konta, konta + ilosc\_kont);

std::cout << "Ile pożyczono: " << ilosc\_pozyczonych\_pieniedzy << '\n';

system("pause");

return 0;

}

**WNIOSKI:**

Kod spełnia swoje założenia. Ciekawą rzeczą jaką można było by zrobić to np. zaimplementować dokładniejszy szereg metod sprawdzających zdolność kredytową osoby, jej historie itp.

**Zadanie 6**

**OPIS:**

Polecenie zadania to napisać własną implementacje klasy List o nazwie Lista. Należy wykorzystać iteratory. Dodatkowo dla przykładu napisać jedną metodę klasy List dodającą element i begin() i end(). Co i za co jest odpowiedzialne jest udokumentowane w kodzie komentarzami.

**KOD:**

#ifndef LISTA\_H

#define LISTA\_H

#include<iostream>

#include <cstdlib>

#include<iterator>

template <typename T>

class Lista{

private:

// Klasy definiujemy w klasie ze wzgledu na takową implementacje w bibliotece List

// tam tak samo korzystamy np list<int>::iterator name = na co wskazuje

// zdefiniowane po to, żeby można było zdeklarować żę jest to klasa zaprzyjaźniona z klasą Element

class Iterator;

class Element{

T data;

Element\* next;

Element(const T& val, Element\* nxt = 0) : data(val), next(nxt)

{

}

friend class Lista;

friend class Iterator;

};

class Iterator{

Element\* current;

Iterator(Element\* position) : current(position)

{

}

friend class Lista;

public:

// mozna zrobić typdefy dla ułatwienia

Iterator() : current(0)

{

}

// konstruktory kopiujace same zostaną wygrenerowane przez kompilator

// definiujemy operatory przeładowania

// Jak ma zachowywac sie gdy poprosiy, zeby zwrocil nam na co wskazuje obiekt

T& operator\*(){

return current->data;

}

// przeladowanie wywowlania na metody danego obiektu

T\* operator->(){

return &(current->data);

}

// preinkrementacja

T& operator++(){

current = current->next;

return \*this;

}

// postinkrementacja

T& operator++(int){

Iterator itr = \*this;

current = current->next;

return itr;

}

// predekrementacja

T& operator--(){

current = current->prev;

return \*this;

}

// postdekrementacja

T& operator--(int){

Iterator itr = \*this;

current = current->prev;

return itr;

}

// operacja przyrównania dwoch iteratorów

bool operator==(const Iterator itr){

// czy current, który podajemy równa sie z curentem który mamy

return current == itr.current;

}

bool operator!=(const Iterator itr){

// czy current, który podajemy NIE równa sie z curentem który mamy

return current != itr.current;

}

};

Element\* head;

public:

Lista() : head(0)

{

}

~Lista();

// definiujemy dla przykładu jedną z metod biblioteki lista np. pop\_

void push\_front(const T&);

// push back czy musze zdefiniować zmienna tail lub jakąś end?

void push\_back(const T&);

// ustaw iterator na pierwszy element w tablicy

void begin(){

return Iterator(head);

}

// ustaw iterator na ostatni element w pojemniku

void end(){

return Iterator(0);

}

};

#endif

// destruktor

template<typename T>

Lista<T>::~Lista(){

// tworzymy wskaznik na obiekt typu Element

Element\* p;

// dopóki istnieje head

// usuówaj element na który wskazuje wskaźnik i przechpodź do następnego

while(head){

p = head;

head = head->next;

delete p;

}

}

template <typename T>

void Lista<T>::push\_front(const T& value){

// stwórz nową tablice typu Element, z wartościami value i o zadanej długości

Element\* p = new Element(value, head);

// ustaw wskaźnik head na p

head = p;

}

**TEST KODU:**

int main(){

Lista<int> x;

x.push\_front(5);

x.push\_front(4);

system("pause");

return 0;

}

Po użyciu DEBUGGERA widać, że metoda działa poprawnie.



**WNIOSKI:**

Klasa spełnia swoje założenia. Można by było dodać więcej metod i sprawdzić czy na pewno przewidziane zostały wszystkie scenariusze.

**Zadanie 7**

**OPIS:**

Zadanie polegało na napisaniu testu przy użyciu zewnętrznej biblioteki boost.

Test sprawdza poprawność iteratora z zadania 6, a dokładniej jego wymagania odnośnie konceptu ForwardIterator.

**KOD:**

**WNIOSKI:**