|  |
| --- |
| **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:**

**KOD:**

**WNIOSKI:**

**Zadanie 6**

**OPIS:**

**KOD:**

**WNIOSKI:**

**Zadanie 7**

**OPIS:**

**KOD:**

**WNIOSKI:**