

Цель: приобретение практических навыков и основ объектно-ориентированного программирования, средствами языка C++

Задачи:

1. Изучение основных концепций ООП;
2. Познакомиться с типом данных – «class»;
3. Познакомиться с операторами, предназначенными для работы с классами;
4. Научиться создавать объекты классов;
5. Изучить работу с методами класса;
6. Познакомиться с инициализацией пользовательских объектов.

Вариант №20

Формулировка заданий

1. Реализовать самостоятельно все примеры из методического пособия.
2. Разобраться с кодом проекта «MyMenu», высланный преподавателем.
3. В пункте 1 добавить по желанию свою реализацию (например, посчитать корень 25, как в примере на стр. 21, вывести псевдографику и т.д.).
4. Ответить на контрольные вопросы.

Листинг программы:

```
// !MenuItemFactory.h
#pragma once
#include "MenuItem.h"
class MenuItemFactory {
private:
    int id = 0;
public:
    MenuItem* create(std::string title, std::function<void()>
callback);
};
```

```
// !MenuItemFactory.cpp
#include "MenuItemFactory.h"
MenuItem* MenuItemFactory::create(std::string title,
std::function<void()> callback) {
    MenuItem *menuItem = new MenuItem{id, title, callback};
    id++;
    return menuItem;
}
```