	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	<u>И</u>	<u>Информационные и управляющие системы</u>
	шифр	наименование
Кафедра	<u>ИС</u>	<u>Информационные системы и программные технологии</u>
	шифр	наименование
Дисциплина	<u>Программирование на языке высокого уровня</u>	

## ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №2

на тему

События

в

SDL 2.0

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.

## Лабораторная работа №2

### 1.1 Цель работы

Изучить основные события библиотеки SDL2.0, разобраться с проектированием простейших приложений с графическим интерфейсом с использованием классов

### 1.2 Задание

- 1) В файле l2.c приведен текст программы: разобраться и устранить возможные ошибки, проанализировать виды событий и причины их срабатывания.
- 2) В программе перевести все сообщения на русский язык.
- 3) Изменить логику построения и структуру программы взяв за основу ЛР 1.
- 4) На основе полученных знаний написать программу, создающую два окна. В первом фиксируются движение мыши по экрану, во втором выводятся координаты положения курсора и наоборот. В каждом окне имеется кнопка, включающая/отключающая слежение за мышью с выводом соответствующего сообщения.
- 5) Реализовать возможность перемещения кнопки в пределах окна.

### 1.3 Результат выполненной работы

В программе были обнаружены следующие ошибки:

- 1) 164. `event.window.windowID = SDL_GetWindowID(param);`, `param` — `void*` явно не приводится к `SDL_Window*`
- 2) 177. `SDL_HideWindow(param);`, `param` — `void*` явно не приводится к `SDL_Window*`

Ошибки были устранены.

Каждое из событий было проанализированно, каждое событие было связано с определенным событием SDL2.

Все сообщения были переведены на русский.

Взяв за основу 1 лабораторную работу, программа была написана в объектно-ориентированном стиле.

файл main с основной функцией теперь выглядит так:

```
#include "app.h"

int main(int argc, char** argv)
{
    setlocale(LC_ALL, "Ru");
    App app;
    return app.run();
}
```

а все приложение было описано в классе App:

```
#pragma once

#include "iostream"

#ifdef _WIN32 || defined(_WINDOWS)
#include "SDL.h"
#else
#include "SDL2/SDL.h"
#endif

class App
{
private:
    SDL_Window* window;
    SDL_Renderer* renderer;
    SDL_Event e;

    bool running;

    SDL_TimerID repeatOnceFunctionTimer;
    SDL_TimerID customEventFunctionTimer;

public:
    App();
    ~App();

private:
    bool init();
    void setup();
    void update();
    void on_event();
    void quit();

public:
    int run();

private:
    bool createTimers();
    static void clearScreen(SDL_Window* window);

    static Uint32 repeatOnceFunction(Uint32 interval, void* param);
    static Uint32 customEventFunction(Uint32 interval, void* param);
}
```

```
static int asmFunction();  
static int eventFilter(void* userdata, SDL_Event* event);  
};
```

Программа работает и выполняет те же функции, как и приведенная в вложенном файле l2.c

На основе полученных знаний была написана программа для пункта 4.

Основные классы приложения:

- 1) Editor — класс реализующий всю логику приложения
- 2) Window — класс реализующий абстракцию окна
- 3) MainWindow — класс реализующий главное окно (наследуется от Window)
- 4) UserEvent — класс реализующий события пользователя (нажатие кнопки)
- 5) Widget — класс реализующий элемент управления
- 6) WButton — класс реализующий кнопку (наследуется от Widget)
- 7) WLabel — класс реализующий надпись (наследуется от Widget)
- 8) Font — класс реализующий абстракцию шрифта
- 9) Color — класс реализующий абстракцию цветовой палитры

По заданию было сделана возможность передвижения кнопки по нажатию ctrl + левая кнопка мыши.

Программа была протестирована, далее представлен снимок экрана с работающей программой.

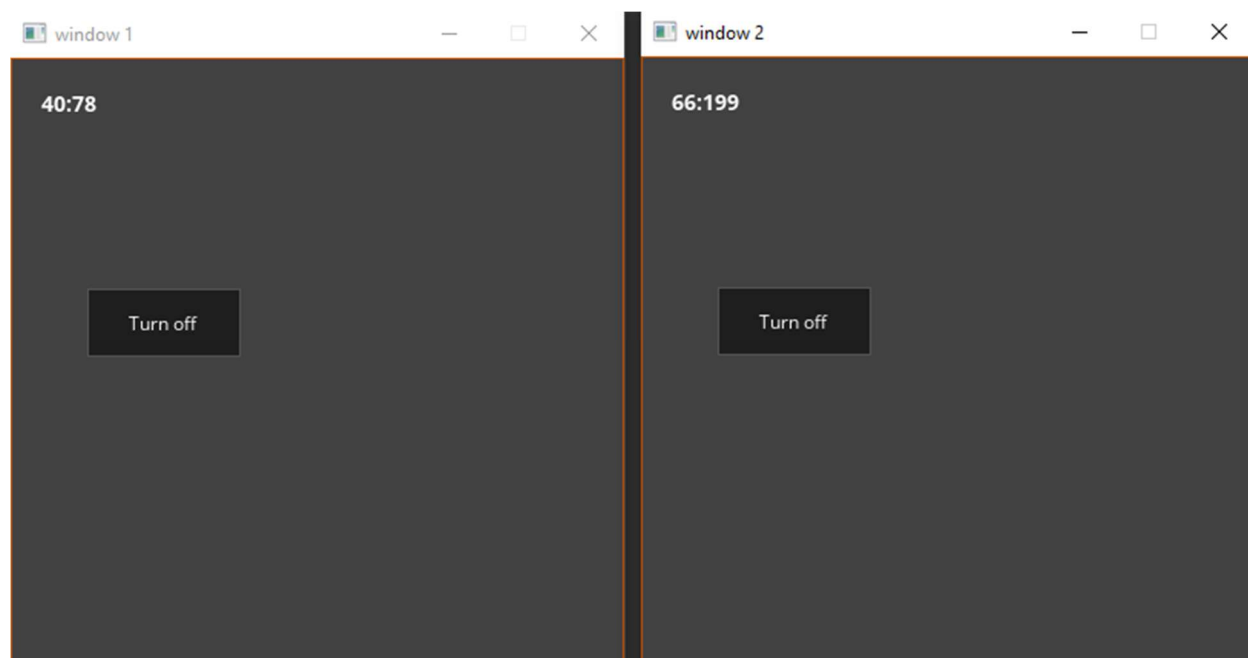


Рисунок 1 — Демонстрация работы программы

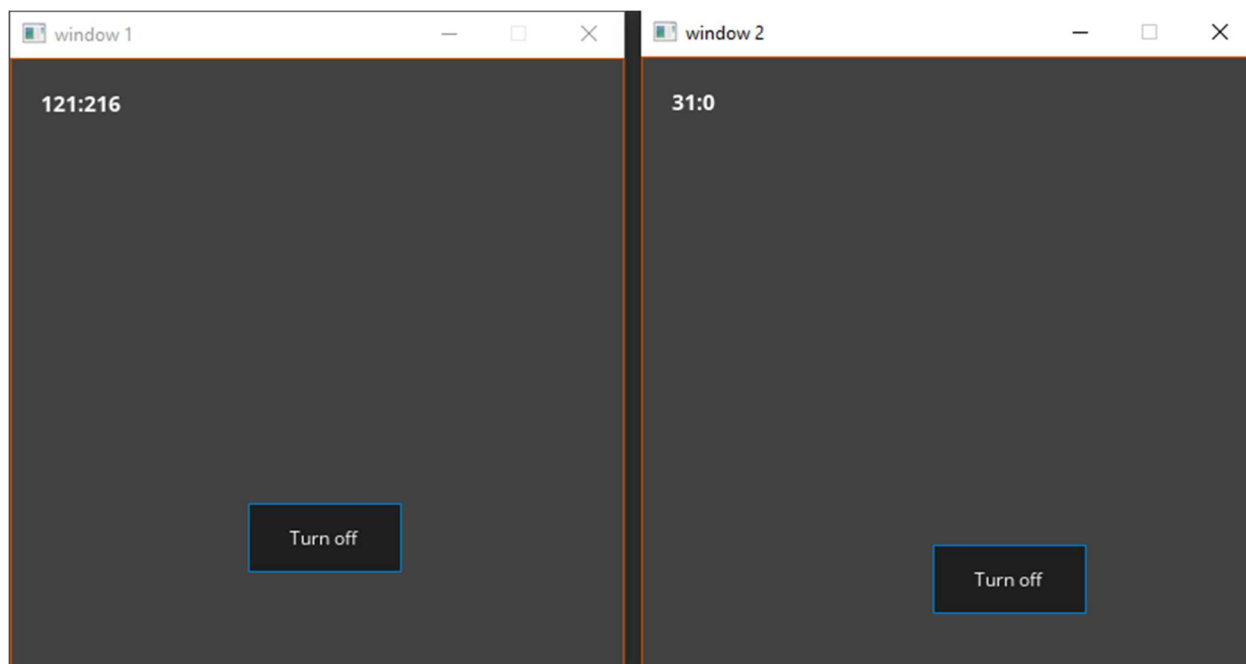


Рисунок 2 — Демонстрация передвинутых кнопок