**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ» ИНЖЕНЕРНО- ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АКАДЕМИЯ**

**Институт компьютерных технологий и информационной безопасности**

**Кафедра математического обеспечения и применения ЭВМ**

**Отчет по лабораторной работе №2**

по курсу «Объектно ориентированное программирование»

**«Классы и объекты в С++»**

Выполнил: студент гр. КТбо2-7

Измайлов В.Н.

Таганрог 2020

**Оглавление**

[Техническое задание 3](#_TOC_250004)

[Выполнение задания 3](#_TOC_250003)

1. [Спецификация классов 3](#_TOC_250002)
2. [Диаграмма классов 4](#_TOC_250001)
3. [Листинг 5](#_TOC_250000)

**Вариант № 11**

# ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

# Создать класс Container для какого-либо типа данных с методами push, pop, isEmpty и front. На его основе реализовать классы Stack (стек) и Queue (очередь). Размер контейнера задается при его создании.

# ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

# Спецификация классов.

Класс Container является интерфейсом и содержит методы, которые будут реализованы в производных классах StackList и StackMassive. Класс StackList реализует стек на основе линейного списка. StackMassive в свою очередь использует динамический массив. Каждый класс реализует методы pop, isEmpty, push и back, а также парочка доп. методов (multi\_push и multi\_pop). StackList в приватном модификаторе доступа содержит поля sizeOfstack(размер стека) и указатель на head(голова списка). Также реализованы методы Get и Set для приватных полей. StackMassive в private содержит поля sizeOfstack(размер стека), stackMemory(размер памяти выделенной под стек) и строковый массив array в котором будут храниться элементы нашего стека. Класс Factory является фабрикой для создания объектов определенного типа. Структура Node представляет из себя элемент списка. Класс StackException предназначен для определения типа выдаваемых исключения. ConsoleIteractor класс реализации пользовательского интерфейса.

# 2. Диаграмма классов.

# Листинг

1. Main.cpp

#include <ctime>

#include "ConsoleIteractor.h"

#include "Test.h"

#include <vld.h>

#include <cstdio>

int main()

{

double start = clock();

ConsoleIteractor console;

console.InputAction();

unsigned int end\_time = clock();

printf("%.4lf\n", (clock() - start) / CLOCKS\_PER\_SEC);

}

1. Queue.h

#pragma once

#include <string>

#include <sstream>

#include <algorithm>

#include "Container.h"

class Queue : public Container {

public:

Queue(int sizeQueue) {

\_queue = new std::string[sizeQueue];

\_queueMemory = sizeQueue;

}

Queue(const Queue& object) : Queue(object.\_queueMemory) {

if (object.\_queue != nullptr) {

this->\_queue = new std::string[object.\_queueMemory];

this->\_queueMemory = object.\_queueMemory;

this->\_queueSize = object.\_queueSize;

std::copy(object.\_queue, object.\_queue + object.\_queueMemory, \_queue);

}

}

Queue& operator = (const Queue& object) {

if (&object == this) {

return \*this;

}

if (\_queue != nullptr) {

delete[] \_queue;

}

if (object.\_queue != nullptr) {

\_queue = new std::string[object.\_queueMemory];

this->\_queueMemory = object.\_queueMemory;

this->\_queueSize = object.\_queueSize;

std::copy(object.\_queue, object.\_queue + object.\_queueMemory, \_queue);

}

return \*this;

}

void MultiPush(const int count, std::string \*elements) override;

void Push(const std::string element) override;

void MultiPop(const int count) override;

Container\* Clone() const override;

void Pop() override;

std::string ToString() const override;

std::string Front() const;

std::string Back() const override;

std::string GetType() const override {

return \_type;

}

bool Empty() const override;

~Queue() {

delete[] \_queue;

}

private:

std::string \_type = "Queue";

std::string\* \_queue;

int \_queueSize = 0;

int \_queueMemory;

};

1. Queue.cpp

#include "Queue.h"

#include <iostream>

#include "ContainerException.h"

void Queue::Push (const std::string element) {

if (\_queueSize < \_queueMemory) {

\_queue[\_queueSize] = element;

\_queueSize++;

}

else {

throw ContainerException("Переполнение");

}

}

void Queue::MultiPush(const int count, std::string \*elements) {

if (count + \_queueSize <= \_queueMemory) {

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

Push(elements[i]);

}

delete[]elements;

}

else {

throw ContainerException("Невозможно добавить такое количество элементов");

}

}

void Queue::MultiPop(const int count) {

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

if (\_queueSize) {

Pop();

}

else {

throw ContainerException("Все элементы удалены");

}

}

}

Container\* Queue::Clone() const

{

return new Queue(\*this);

}

std::string Queue::ToString() const {

std::ostringstream out;

std::string\* array = \_queue;

for (int begin = 0; begin < \_queueSize; begin++) {

out << "[" << array[begin] << "] ";

}

return out.str();

}

void Queue::Pop() {

for (int i = 1; i < \_queueSize; i++) {

\_queue[i - 1] = \_queue[i];

}

\_queue[\_queueSize - 1] = "";

\_queueSize--;

}

std::string Queue::Front() const {

if (\_queueSize != 0) {

return \_queue[0];

}

throw ContainerException("Стек пуст");

}

std::string Queue::Back() const {

if (\_queueSize != 0) {

return \_queue[\_queueSize - 1];

}

throw ContainerException("Стек пуст");

}

bool Queue::Empty() const {

return \_queueSize == 0;

}}

1. ConsoleIteractor.h

s#pragma once

#include "Container.h"

#include "Factory.h"

class ConsoleIteractor {

public:

Container\* CreateContainer(Container \*container, Factory factory);

void PrintAllContainers(Container\*\* container);

void InputAction();

void Actions();

void TestForConstructors();

void TestForOperators();

int InputSize();

private:

int \_indexOfContainer = 0;

int \_containerSize = 0;

static const int \_CONTAINER\_SIZE = 100;

};

1. Factory.h

#pragma once

#include "StackList.h"

#include "StackMassive.h"

#include "Queue.h"

class Factory {

public:

StackList\* CreateStackList() const {

return new StackList();

}

StackMassive\* CreateStackMassive(int size) const {

return new StackMassive(size);

}

Queue\* CreateQueue(int size) const {

return new Queue(size);

}

};

1. Container.h

#pragma once

#include <string>

class Container {

public:

virtual void MultiPush(const int count, std::string \*elements) = 0;

virtual void Push(const std::string new\_element) = 0;

virtual void MultiPop(const int count) = 0;

virtual std::string ToString() const = 0;

virtual std::string Back() const = 0;

virtual Container\* Clone() const = 0;

virtual std::string GetType() const = 0;

virtual bool Empty() const = 0;

virtual void Pop() = 0;

virtual ~Container() = default;

};

1. StackList.h

#pragma once

#include "Container.h"

#include <string>

struct Node {

std::string element;

Node\* next;

Node\* prev;

Node(std::string new\_el, Node\* nextNode) {

element = new\_el;

next = nextNode;

if (nextNode) {

nextNode->prev = this;

}

}

};

class StackList : public Container {

public:

StackList() {

\_head = NULL;

}

StackList(const StackList& object) : StackList() {

if (object.\_head != nullptr) {

Node\* tmp1 = object.\_head;

Node\* tmp2 = \_head;

while (tmp1->next != nullptr) {

tmp1 = tmp1->next;

}

while (tmp1 != object.\_head) {

this->Push(tmp1->element);

tmp1 = tmp1->prev;

}

this->Push(tmp1->element);

}

}

StackList& operator = (const StackList& object) {

if (&object == this) {

return \*this;

}

if (\_head != nullptr) {

while(\_sizeOfStack) {

Pop();

}

}

if (object.\_head != nullptr) {

Node\* tmp1 = object.\_head;

Node\* tmp2 = \_head;

while (tmp1->next != nullptr) {

tmp1 = tmp1->next;

}

while (tmp1 != object.\_head) {

this->Push(tmp1->element);

tmp1 = tmp1->prev;

}

this->Push(tmp1->element);

}

return \*this;

}

Node\* GetHead() const {

return \_head;

}

void Push(const std::string new\_element) override;

void MultiPush(const int count, std::string \*elements) override;

void MultiPop(const int count) override;

void Pop() override;

std::string ToString() const override;

bool Empty() const override;

std::string Back() const override;

Container\* Clone() const override;

std::string GetType() const override {

return \_type;

}

void SetHead(Node\* head) {

this->\_head = head;

}

int Size() const {

return \_sizeOfStack;

}

~StackList() {

while (Size())

Pop();

}

private:

std::string \_type = "StackList";

int \_sizeOfStack = 0;

Node\* \_head;

};

1. StackList.cpp

#include "StackList.h"

#include "ContainerException.h"

#include <iostream>

#include <sstream>

void StackList::Push(const std::string new\_element) { //O(1)

Node\* node = new Node(new\_element, \_head);

\_sizeOfStack++;

\_head = node;

}

void StackList::MultiPush(const int count, std::string\* elements) {

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

Push(elements[i]);

}

delete[]elements;

}

void StackList::Pop() {

if (\_sizeOfStack) {//O(1)

\_sizeOfStack--;

Node\* node = \_head;

\_head = \_head->next;

delete node;

}

else {

throw ContainerException("Стек пуст");

}

}

std::string StackList::ToString() const

{

std::ostringstream out;

Node\* var = \_head;

while (var->next != nullptr) {

out << "[" << var->element << "] ";

var = var->next;

}

out << "[" << var->element << "] \n";

return out.str();

}

void StackList::MultiPop(const int count) {

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

if (\_sizeOfStack) {

Pop();

}

else {

throw ContainerException("Все элементы удалены");

}

}

}

bool StackList::Empty() const{ //O(1)

return \_head == NULL;

}

std::string StackList::Back() const{

if (\_sizeOfStack > 0) {

Node\* node = \_head;

while (node->next != nullptr) {

node = node->next;

}

return node->element;

}

else {

throw ContainerException("Последний элемент не найден");

}

}

Container\* StackList::Clone() const

{

return new StackList(\*this);

}

1. StackMassive.h

#pragma once

#include "Container.h"

#include <sstream>

#include <string>

class StackMassive : public Container {

public:

StackMassive(int massiveSize) {

\_sizeOfStack = 0;

\_stackMemory = massiveSize;

this->\_array = new std::string[massiveSize];

}

StackMassive(const StackMassive& object) : StackMassive(object.\_stackMemory) {

if (object.\_array != nullptr) {

this->\_array = new std::string[object.\_stackMemory];

this->\_stackMemory = object.\_stackMemory;

this->\_sizeOfStack = object.\_sizeOfStack;

}

}

StackMassive& operator = (const StackMassive& object) {

if (&object == this) {

return \*this;

}

if (\_array != nullptr) {

delete[] \_array;

}

if (object.\_array != nullptr) {

\_array = new std::string[\_stackMemory];

std::copy(object.\_array, object.\_array + object.\_stackMemory, \_array);

}

return \*this;

}

void Push( const std::string new\_element) override;

void MultiPush(const int count, std::string \*elements) override;

void Pop() override;

void MultiPop(const int count) override;

bool Empty() const override;

std::string ToString() const override;

std::string Back() const override;

Container\* Clone() const override;

std::string GetType() const override {

return \_type;

}

int GetSize() const {

return \_sizeOfStack;

}

std::string\* GetArray() const {

return \_array;

}

int GetSizeArray() {

return \_stackMemory;

}

~StackMassive() {

delete[] \_array;

}

private:

std::string \_type = "StackMassive";

int \_sizeOfStack = 0;

int \_stackMemory;

std::string\* \_array;

};

1. StackMassive.cpp

#include "StackMassive.h"

#include "ContainerException.h"

#include <iostream>

void StackMassive::Push(const std::string new\_element) { // O(1)

if (\_sizeOfStack < \_stackMemory) {

\_array[\_sizeOfStack] = new\_element;

\_sizeOfStack++;

}

else {

throw ContainerException("Выход за пределы массива");

}

}

void StackMassive::MultiPush(const int count, std::string \*elements) {

if (count + \_sizeOfStack <= \_stackMemory) {

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

Push(elements[i]);

}

delete[]elements;

}

else {

throw ContainerException("Невозможно добавить такое количество элементов");

}

}

void StackMassive::Pop() { // O(1)

if (\_sizeOfStack > 0) {

\_sizeOfStack--;

}

else {

throw ContainerException("Стек пуст");

}

}

void StackMassive::MultiPop(const int count) {

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

if (\_sizeOfStack) {

Pop();

}

else {

throw ContainerException("Все элементы удалены");

}

}

}

bool StackMassive::Empty() const { // O(1)

return \_sizeOfStack == 0;

}

std::string StackMassive::ToString() const

{

std::ostringstream out;

std::string\* array = StackMassive::\_array;

for (int begin = 0; begin < \_sizeOfStack; begin++) {

out << "[" << array[begin] << "] ";

}

return out.str();

}

std::string StackMassive::Back() const { // O(1)

if (\_sizeOfStack > 0) {

return \_array[0];

}

else {

throw ContainerException("Последний элемент не найден");

}

}

Container\* StackMassive::Clone() const

{

return new StackMassive(\*this);

}

1. StackException.h

#pragma once

#include <string>

class ContainerException {

public:

ContainerException(std::string error) {

\_error = error;

}

std::string GetError() {

return \_error;

}

private:

std::string \_error;

};