**Εκτελεση:**

* g++ schoolmain.cpp
* a.out Cyard Cstairs….
* Π.χ: a.out 100 40 50 25

**Εργασια 1η**

Δομη αρχειων:

student.h->List.h->rooms.h->floor.h->school.h->schoolmain.cpp

* Student.h: Class student κ’ class teacher
* List.h: Struct Node κ’ Class List
* Room.h: class yard, stairs , corridor, room
* floor.h: class corridor , croom
* School.h: class school

Χρήση Λιστ:

Χρη/ται παρομοια Λιστ με αυτή που διδαχθηκε στο εργαστηριο με τυπο πληροφοριας την κλαση student.Αρχειο: student.h

Βασικα σημεια:

A)List::**Get\_student()**:επιστρεφει τυπο μαθητη οποιος ανηκει στη λιστα

**!!!:** Η get\_student() κανει και **Pop** τον μαθητή από τη λίστα

**B) Yard/stairs/corridor/room::students**: Το μελος List students αποτελει το μεσο αποθηκευσης δεδομενων των μαθητων. Η εισαγωγη σε καποιο χωρο γινεται με pushfront και η εξαγωγη γινεται με pop/get\_student().

Συναρτησεις που καλουν άλλες :

Α)School::enter()->**yard/stairs::enter()**

School::enter()->floor::entercor()/entercroom()->**corridor/room::enter()**

\*Η enter που ζητειται από την ασκηση . H βασικη υλοποιηση των enter γινεται στις μη συνθετες κλασεις.

B)

* Yard/stairs::st\_to\_go()->List::get\_student()
* School:: st\_to\_go(inti)->Floor::st\_to\_go()->Corridor::st\_to\_go()

->List::get\_student()\*\*

\*Πρεπει να μας επιστρεφεται ο student κάθε φορα που παει να γινει μια enter

\*\*Ο μαθητης επιστρεφεται από τη λιστα στον διαδρομο σταδιακα εως και στη κλαση school γιατι πρεπει να επιλεξουμε από ποιον οροφο θα παρουμε μαθητη.(βλεπε enterclass(int f,int c)).

**!!!:** Η get\_student() κανει και **Pop** τον μαθητή από τη λίστα

* **Οι st.to.go() προκαλουν ταυτοχρονα εξοδο του μαθητη από τη τελευταια τοποθεσια του**

**Rand\_name**(schoolmain.cpp): Είναι απλα μια συνηθισμενη γεννητρια αλλα ηθελα να εχει στις αρτιες θεσεις συμφωνα και στις περιττες φωνηεντα.