Глосарій

**Class Teacher:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| void make\_test() | функція класу Teacher для створення нового тесту | | | | |
| void run\_test() | функція класу Teacher для проведення тесту | | | | |
| void make\_presentation() | функція класу Teacher для стоврення презентації щодо потрібного віртуального об'єкту | | | | |
| Teacher() | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу Teacher за замовчуванням | | | | | |
| Teacher(string,string,string,vector) | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу Teacher згідно переданого значення | | | | | |  |
| Teacher(const Teacher&) | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта | | | | | |  |
| string getNameT() | геттер класу Teacher, повертає ім'я вчителя рядкового типу |
| string getPasswordT() | геттер класу Teacher, повертає пароль вчителя рядкового типу |
| string getSubjectName() | геттер класу Teacher, повертає предмет, що веде викладач рядкового типу |  | | |
| string getGroups(int) | геттер класу Teacher, повертає групу викладача згідно індексу рядкового типу |  | | |
| void setNameT(string) | сеттер класу Teacher, присвоює ім'я вчителя рядкового типу | |
| void setPasswordT(string) | сеттер класу Teacher, присвоює пароль вчителя рядкового типу | |
| void setSubjectName(string) | сеттер класу Teacher, присвоює предмет, що веде викладач рядкового типу | |  |
| void setGroups(vector) | сеттер класу Teacher, присвоює групу викладача згідно індексу рядкового типу | |  |

**Class Student:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| int write\_test() | | функція класу Student для написання тесту на певний бал | |
| void do\_practise() | | функція класу Student для проходження практики | |
| Student() | | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу Student за замовчуванням | | |
| Student(string,string,string) | | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу Student згідно переданого значення | | |  |
| Student(const Student&) | | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта | | |  |
| string getNameS() | геттер класу Student, повертає ім'я студента рядкового типу | |
| string getPasswordS() | геттер класу Student, повертає пароль студента рядкового типу | |
| string getGroupName() | геттер класу Student, повертає групу студента рядкового типу | |
| void setNameS(string) | сеттер класу Student, присвоює ім'я студента рядкового типу | |
| void setPasswordS(string) | сеттер класу Student, присвоює пароль студента рядкового типу | |
| void setGroupName(string) | сеттер класу Student, присвоює групу студента рядкового типу | |

**Class App:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| void send\_message() | функція класу App для відправки повідомлень між користувачами | | | |
| void view catalog() | функція класу App для того, щоб користувачі могли продивитися каталог віртуальних об'єктів | | | |
| void show\_virtual\_material() | функція класу App для показу певного віртуального об'єкту | | | |
| bool log\_in() | функція класу App для того, щоб користувачі змогли зайти у додаток | | | |
| void regist() | функція класу App для реєстрації користувачів у додатку | | | |
|  | |
| App() | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу App за замовчуванням | | | | |
| App(Student\*,Teacher\*,VirtualMaterial\*,MaterialCreator\*) | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу App згідно переданого значення | | | | |  |
| App(const App&) | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта | | | | |  |
| Student\*getStudent(int) | геттер класу App, повертає посилання на певного студента згідно індексу | |
| Teacher\*getTeacher(int) | геттер класу App, повертає посилання на певного викладача згідно його індексу | |  |
| VirtualMaterial\*getCatalog(int) | геттер класу App, повертає посилання на віртуальний об'єкт каталогу згідно його індексу | |  |
| MaterialCreator\*getMaterialCreator(int) | геттер класу App, повертає посилання на розробника віртальних матеріалів згідно його індексу | |  |

**Class MaterialCreator:**

|  |  |
| --- | --- |
| VirtualMaterial\*create\_virtual\_material() | функція класу MaterialCreator для створення нового віртуального об'єкту |
| void watch\_presentation() | функція класу MaterialCreator для продивляння презентаціх, щодо новіх вірткальних об'єктів, що створена викладачем |
| MaterialCreator() | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу MaterialCreator за замовчуванням |
| MaterialCreator(string) | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу MaterialCreator згідно переданого значення |
| MaterialCreator(const MaterialCreator&) | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта |
| string getTypeOfSpecialisation() | геттер класу MaterialCreator, повертає спеціалізацю розробникавіртуальних матеріалів рядкового типу |
| void setTypeOfSpecialisation(string) | сеттер класу MaterialCreator, присвоює спеціалізацю розробникавіртуальних матеріалів рядкового типу |

**Class VirtualMaterial:**

void play\_animation() функція класу VirtualMaterial для програвання його анімації

void move\_object() функція класу VirtualMaterial для переміщення віртуального предмету на екрані

void scale\_object() функція класу VirtualMaterial для масштабування віртуального об'єктуvoid

rotate\_object() функція класу VirtualMaterial для повертання віртуального об'єкту

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VirtualMaterial() | | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу VirtualMaterial за замовчуванням | |
| VirtualMaterial(string,string,int) | | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу VirtualMaterial згідно переданого значення | |  |
| VirtualMaterial(const VirtualMaterial&) | | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта | |  |
| string getNameMarker() | геттер класу Marker, повертає ім'я маркера рядкового типу | |
| string getName() | геттер класу VirtualMaterial, повертає ім'я віртуального об'єкту рядкового типу | |
| string getInfo() | геттер класу VirtualMaterial, повертає інформацію про певний віртуальний об'єкт рядкового типу | |
| int getAnimationTime() | геттер класу VirtualMaterial, повертає час анімації віртуального об'єкта в секундах як цілочисельний тип | |
| void setName(string) | сеттер класу VirtualMaterial, присвоює ім'я віртуального об'єкту рядкового типу | |
| void setInfo(string) | сеттер класу VirtualMaterial, присвоює інформацію про певний віртуальний об'єкт рядкового типу | |
| void setAnimationTime(int) | сеттер класу VirtualMaterial, присвоює час анімації віртуального об'єкта в секундах як цілочисельний тип | |

**Class Marker:**

|  |  |
| --- | --- |
| bool scan\_marker() | фуекція класу Marker для сканування маркеру |
| Marker() | Конструктор за замовчуванням, присвоює значення атрибутам об'єкта класу Marker за замовчуванням |
| Marker(string) | Конструктор інізіалізації, ініціалізує атрибути об'єкта класу Marker згідно переданого значення |
| Marker(const Marker&) | Конструктор копії, створює новий об'єкт шляхом присвоювання йому атрибутів вже певного існуючого об'єкта |
| void setNameMarker(string) | сеттер класу Marker, присвоює ім'я маркера рядкового типу |