МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ МОСКОВСКИЙ АВИАЦИОННЫЙ ИНСТИТУТ

(НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №1 по курсу объектно-ориентированное программирование I семестр, 2021/22 уч. год

Студент *Михеева Кристина Олеговна, группа М8О-207Б-20*

Преподаватель *Дорохов Евгений Павлович*

Условие

Задание: Вариант 17: Треугольник, Квадрат, Прямоугольник. Необходимо спроектировать и запрограммировать на языке C++ классы трех фигур, согласно варианту задания. Классы должны удовлетворять следующим правилам:

1. Должны быть названы также, как в вариантах задания и расположены в раздельных файлах: отдельно заголовки (имя\_класса\_с\_маленькой\_буквы.h), отдельно описание методов (имя\_класса\_с\_маленькой\_буквы.cpp).

2. Иметь общий родительский класс Figure;

3. Содержать конструктор, принимающий координаты вершин фигуры из стандарт ного потока std::cin, расположенных через пробел. Пример: "0.0 0.0 1.0 0.0 1.0 1.0 0.0 1.0"

4. Содержать набор общих методов:

• size\_t VertexesNumber() - метод, возвращающий количество вершин фигуры; • double Area() - метод расчета площади фигуры;

• void Print(std::ostream os) - метод печати типа фигуры и ее координат вершин в поток вывода os в формате: "Rectangle: (0.0, 0.0) (1.0, 0.0) (1.0, 1.0) (0.0, 1.0)"с переводом строки в конце.

Описание программы

Исходный код лежит в 11 файлах:

1. src/main.cpp: основная программа, взаимодействие с пользователем посредством команд из меню

2. include/figure.h: описание абстрактного класса фигур

3. include/point.h: описание класса точки

4. include/triangle.h: описание класса треугольника, наследующегося от figures . 5.include/rectangle.h: описание класса прямоугольника, наследующегося от figures . 6.include/square.h: описание класса квадрата, наследующегося от rectangle. 7.include/point.cpp: реализация класса точки

8. include/triangle.cpp: реализация класса треугольника, наследующегося от figures 9.include/rectangle.cpp: реализация класса прямоугольника, наследующегося от figures 10. include/square.cpp: реализация класса квадрата, наследующегося от rectangle

1

Выводы: В данной лабораторной работе я познакомилась и научилась

базовым понятий ООП,с классами в C++, с перегрузкой операторов, с дружественными функциями, с операциями ввода-вывода из стандартных библиотек.

Исходный код:

**figure.h**

#ifndef FIGURE\_H

#define FIGURE\_H

#include "point.h"

class Figure {

public:

virtual size\_t VertexesNumber() = 0;

virtual double Area() = 0;

virtual void Print (std:: ostream &os) = 0;

virtual ~Figure() {};

};

#endif

**point.h**

#ifndef POINT\_H

#define POINT\_H

#include <iostream>

class Point {

public:

Point();

Point(std::istream &is);

Point(double x, double y);

friend std:: istream& operator>>(std:: istream& is, Point& p);

friend std:: ostream& operator<<(std:: ostream& os, Point& p);

double getX();

double getY();

private:

double x\_;

double y\_;

};

#endif

**point.срр**

#include "point.h"

#include <cmath>

Point::Point() : x\_(0.0), y\_(0.0) {}

Point::Point(double x, double y) : x\_(x), y\_(y) {}

Point::Point(std::istream &is) {

is >> x\_ >> y\_;

}

std::istream& operator>>(std:: istream& is, Point& p) {

is >> p.x\_ >> p.y\_;

return is;

}

double Point:: getX() {

return x\_;

};

double Point:: getY() {

return y\_;

};

std:: ostream& operator<<(std:: ostream& os, Point& p) {

os << "(" << p.x\_ << ", " << p.y\_ << ")";

return os;

}

**triangle.h**

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Triangle : public Figure {

public:

Triangle(std:: istream &is);

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print (std:: ostream &os);

virtual ~Triangle();

private:

Point a;

Point b;

Point c;

};

**triangle.cpp**

#include "triangle.h"

#include <cmath>

Triangle::Triangle(std:: istream &is)

{

is >> a >> b >> c;

std:: cout << "The triangle was created" << std:: endl;

}

size\_t Triangle::VertexesNumber()

{

return 3;

}

double Triangle::Area() {

double Square = 0.5 \* abs(a.getX() \* b.getY() + b.getX() \* c.getY() + c.getX() \* a.getY() - a.getY() \* b.getX() - b.getY() \* c.getX() - c.getY() \* a.getX());

return Square;

}

void Triangle::Print(std:: ostream &os)

{

std:: cout << "Triangle: " << a << " " << b << " " << c << std:: endl;

}

Triangle::~Triangle() {

std:: cout << "Trianle was deleted" << std:: endl;

}

**square.h**

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Square : public Figure {

public:

Square(std:: istream &is);

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print (std:: ostream &os);

virtual ~Square();

private:

Point a;

Point b;

Point c;

Point d;

};

**square.cpp**

#include "square.h"

#include <cmath>

Square::Square (std:: istream &is)

{

is >> a >> b >> c >> d;

std:: cout << "The square created" << std:: endl;

}

size\_t Square::VertexesNumber()

{

return 4;

}

double Square::Area() {

double SquareS = abs(a.getX()\*b.getY()+b.getX()\*c.getY()+c.getX()\*d.getY()+d.getX()\*a.getY() - a.getY()\*b.getX() - b.getY()\*c.getX() - c.getY()\*d.getX() - d.getY()\*a.getX());

return SquareS;

}

void Square::Print(std:: ostream &os)

{

std:: cout << "Square: " << a << " " << b << " " << c << " " << d << std:: endl;

}

Square::~Square() {

std:: cout << "Square was deleted" << std:: endl;

}

**rectangle.h**

#include "figure.h"

#include <iostream>

class Rectangle : public Figure {

public:

Rectangle(std:: istream &is);

size\_t VertexesNumber();

double Area();

void Print(std:: ostream &os);

virtual ~Rectangle();

private:

Point a;

Point b;

Point c;

Point d;

};

**rectangle.cpp**

#include "rectangle.h"

#include <cmath>

Rectangle::Rectangle (std:: istream &is)

{

is >> a >> b >> c >> d;

std:: cout << "The rectagon was created" << std:: endl;

}

size\_t Rectangle::VertexesNumber()

{

return 4;

}

double Rectangle::Area() {

double RectangleS = abs(a.getX()\*b.getY()+b.getX()\*c.getY()+c.getX()\*d.getY()+d.getX()\*a.getY() - a.getY()\*b.getX() - b.getY()\*c.getX() - c.getY()\*d.getX() - d.getY()\*a.getX());

return RectangleS;

}

void Rectangle::Print(std:: ostream &os)

{

std:: cout << "Rectangle: " << a << " " << b << " " << c << d << std:: endl;

}

Rectangle::~Rectangle() {

std:: cout << "Rectangle was deleted" << std:: endl;

}

**main.cpp**

#include "figure.h"

#include "triangle.h"

#include "rectangle.h"

#include "square.h"

#include <iostream>

int main () {

Triangle a (std:: cin);

std:: cout << "Number of vertices in a triangle:" << " " << a.VertexesNumber() << std:: endl;

a.Print(std:: cout);

std:: cout << "Area of a triangle:" << " " << a.Area() << std:: endl;

Square b (std:: cin);

std:: cout << "Number of vertices for a square: " << " "<< b.VertexesNumber() << std:: endl;

b.Print(std:: cout);

std:: cout << "Square area:" <<" " << b.Area() << std:: endl;

Rectangle c (std:: cin);

std:: cout << "Number of vertices for a rectangle:"<< " " << c.VertexesNumber() << std:: endl;

c.Print(std:: cout);

std:: cout << "Rectangle area:"<< " " << c.Area() << std:: endl;

return 0;

3

4